Año 1 No. 11
PRECIO $8,000 M.N.
N $8.00 M.N.
ISSN 0188-7610

CLUB Nintendo®

SUPER MARIO KART

MARIO PAINT

STREET FIGHTER II
ESPECIAL DE CHUN-LI





CURSO NINTENSIVO DE
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

CONOCE A:

FELIX THE CAT
CONTRA FORCE
SUPER DOUBLE DRAGON
AXELAY
BARBIE
TOM & JERRY

MAS PAGINAS







CLAVE D 100AA.

EDITORIAL

EL ENTRETENIMIENTO DE NUESTRO TIEMPO

A través de las dos sesiones que Club Nintendo ha tenido con sus lectores hemos confirmado algo que ya todos sabemos: Nintendo es el entretenimiento de nuestro tiempo.

Las actividades de los jóvenes actualmente son muy variadas: deportes, música, estudio, juegos, ver televisión... y dentro de ellas se ha agregado Nintendo, no como la distracción única sino como una adicional.

Los videojuegos se adaptan a pasos agigantados a la realidad social y han dejado de ser "sólo" una forma de distracción, para convertirse en una herramienta de actualización en la sociedad rumbo al año 2000. Así, por ejemplo, Mario Paint marca realmente la introducción del videojugador al mundo de las computadoras al enseñarle a usar el "Mouse" y los comandos, así como a comprender un poco más de la cibernética. Es sorprendente la capacidad infantil y juvenil para dominar este tipo de "juegos" que, en la mayoría de los casos, supera la capacidad de los adultos.

No sabemos exactamente qué pasará dentro de dos o tres años, pero de lo que podemos estar seguros es que los sistemas Nintendo se consolidarán como una herramienta importante en la educación, independientemente de su función de entretener y divertir.





CLUB NINTENDO
Año 1 No. 11 Octubre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodriguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del titulo No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de titulo No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

"Mario vuelve al ataque".

Después de rescatar a la princesa Mario decide tomar unas vacaciones y dedicarse a dos pasatiempos: La pintura y las carreras de autos. Y aquí lo tenemos en dos formidables cartuchos.

Para los que gustan del automovilismo hay una buena noticia: ¿F-Zero II?, ¡no!: **¡Mario Kart!**



Si juegas tú solo, en la parte de abajo de la pantalla verás las posiciones.

En Mario Kart podrás escoger entre 8 diferentes coches piloteados por Mario, Luigi, la princesa, Bowser, Yoshi, Toad, Donkey Kong y un koopa. Cada coche tiene diferentes características, como el de acelerar rápido pero ser muy



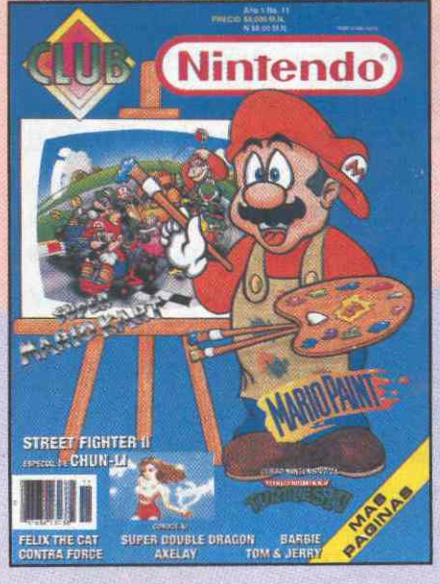
¿Crees ser lo suficientemente bueno para ganar?

débil (como el de la princesa), o ser todo lo contrario (como los de Donkey Kong y Koopa). Las pistas son un tanto extrañas pero eso no quiere decir que no sean difíciles o con reto; al contrario, tendrás que evitar otro tipo de obstáculos de pista que seguramente tú podrás eludir.



En 2 jugadores. la pantalla se divide para que cada uno vigile su lugar.

NUESTRA PORTADA





Un cuadro con fondo musical y movimiento puede ser guardado en un archivo del cartucho.

Con **Mario Paint** podrás crear todo tipo de dibujos utilizando un mouse, (incluido en el cartucho) con el que podrás hacer desde dibujos muy sencillos hasta otros muy elaborados, ayudándote con una gran cantidad de opciones y efectos.

Además podrás animar tu dibujo, esto lo puedes hacer con 4, 6 ó 9 frames (imágenes una detrás de otra); y poner fondo musical utilizando una



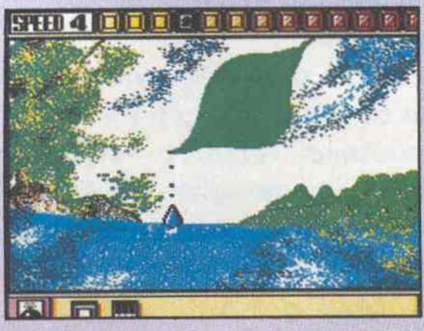
Este es un juego en el que te "picas", y eso que no hay que eliminar a nadie.

gran cantidad de efectos.

Y para que tu trabajo no sea en vano, el cartucho tiene la opción de guardar los mejores dibujos con sus respectivas animaciones y fondos musicales. Por cierto, también cuenta con un juego incluido llamado "Fly Swatter", para aprender a manejar el "mouse".

Ambos cartuchos son súper recomendables y además está presente tu personaje favorito.

Ten la seguridad de que en los dos verás cosas muy innovadoras. Seguiremos hablando de ellos en próximos números.



Tú podrás crear paisajes como éste con Mario Paint.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Hola a todos los lectores de esta sensacional revista. Quisiera preguntarles si habrá un adaptador para que los cartuchos de SNES le pudieran entrar al NES.
También quiero felicitarlos por los pósters que han ido sacando y ojalá saquen más, ya que esto mejora la revista. He visto muchas mejorías como más páginas y el Taller de Luigi, que me gusta mucho por los consejos que dan.

Fernando Luis Ramírez
Tultitlán, Edo. de Méx.

En números anteriores comentamos que no podrán salir adaptadores para jugar cartuchos de SNES en el NES por la rotación y escala que tiene el SNES, y porque muchos juegos de este sistema requieren del uso de los 6 botones.
Por otra parte queremos darte la buena noticia a ti y a todos nuestros lectores -aunque seguramente ya se dieron cuenta- que en este número tenemos ya 8 páginas más y doble póster (así al desprenderlo podrás usar cualquiera de los 2 lados sin quitar información vital de la revista).



Soy coleccionista de revistas de Nintendo y tengo el cartucho de Contra III (The Aliens Wars).
En una revista americana leí cómo hacer los movimientos en el título para seleccionar nivel y estoy "súper mariado" porque lo he hecho mil veces y no me sale.

Jorge Valladares
Campeche, Camp.

Efectivamente se publicó en una revista americana y sí sirve el truco... pero en el juego japonés (para Super Famicom) y no funciona en la versión americana.



A la fecha no sabemos que exista el Level Select, pero de seguro te sirvió el Curso Nintensivo de nuestra revista pasada.



Les escribo para pedirles que publiquen más fotos de mis juegos favoritos de SNES: Street Fighter II, Magic Sword y Axelay. También pienso que para mejorar la revista deben mejorar la calidad de las fotos. Espero que tomen en cuenta mi opinión y que sigan adelante con el buen trabajo que hasta ahora han llevado y ojalá hagan un "Qué hay dentro de..." CAPCOM, ya que es mi compañía favorita de juegos.

JORGE (EL FLACO TRS) CUELLAR
Tijuana, B.C.N.

Antes que nada queremos decirte que todas las opiniones de quien escribe a la revista son tomadas en cuenta, aún cuando no salgan publicadas en la revista. Como habrás visto hemos publicado bastante información de Street Fighter II porque es el juego que más nos piden. Es un verdadero suceso en el mundo de los videojuegos.



La calidad fotográfica como te habrás dado cuenta se ha mejorado muchísimo, principalmente en Game Boy. También, desde nuestro número anterior, empezamos a publicar mapas exclusivos de Club Nintendo (Contra III) y en este número podrás verlos en el Nintensivo de T.M.N.T. IV. Estos mapas nos ayudan a ser mucho más claros en los cursos. Esperamos que a ti y a todos nuestros lectores también les parezcan valiosos.

Para el próximo número incluiremos algo que mucho nos han pedido: la historia de Mega Man en la sección "Qué hay dentro de..."





Les escribo para decirles algo acerca de la sección "Analizando a", debido a que siempre terminan recomendando los juegos a pesar de que algunos no sean muy buenos, en cambio en las revistas de Estados Unidos cuando un juego no es bueno no lo recomiendan. Cambiando de tema no me gusta su vocabulario tan fino como cuando dicen palabras como sinopsis o representativo.

Antonio Montero
México, D.F.

Respecto al lenguaje queremos decirte que esta es una revista hecha por jóvenes y para jóvenes. Nuestro lenguaje creemos que no es tan rebuscado y cuando tenemos que recurrir a esas palabras es porque en verdad es necesario y si nuestros lectores no las conocen, es bueno echarle un ojo al diccionario y aprender algo a través de Club Nintendo.

Por otra parte, nuestra sección "Analizando a", sólo analiza juegos que nosotros consideramos recomendables, a diferencia de las revistas americanas que en sus secciones equivalentes (o sea muy parecidas) analizan cualquier juego. Así, nunca habrás visto que en la revista analicemos y recomendemos juegos como Hook, Dynatron City, Gilligan´s Island o la serie de Dragon Warrior para NES o juegos lentos y monótonos como muchos otros de los que ni hablamos, aunque tampoco podemos decir que son del todo malos porque hay a quien les puedan gustar.

Lo que sí te podemos decir es que cuando recomendamos un juego es porque en verdad nos gusta.



Club Nintendo sigue adelante como hasta ahora. Si no hubiera salido una revista como ésta, no lo hubieran valorado mis padres. Ellos decían que estos juegos eran para vagos pero ahora hasta ellos juegan.

Oscar Romo Guerrero.
Aguascalientes, Ags.

El Nintendo es el entretenimiento de hoy. Seguramente a nuestros papás los regañaban por ver la tele, a nuestros abuelos por ir al cine y a nuestros bisabuelos por montar demasiado a caballo. Todo con exceso es malo, pero que bueno que en tu caso como en el de muchos más, Nintendo esté integrando a la familia.



Tengo 13 años y quiero hacerles una pregunta sobre Street Fighter II ¿Qué significa la "M" en el nombre de M. Bison y la "E" en el de E. Honda? Espero tener contestación pues me gustaría saber eso que nadie me ha podido decir. Ojalá lo sepan y publiquen rápido.

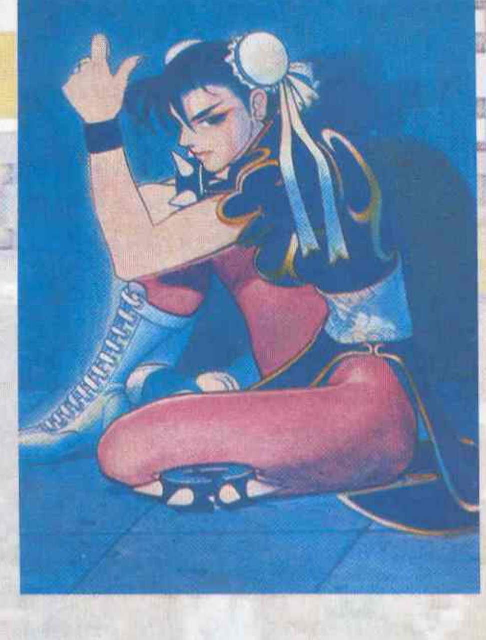
Aldo Antonio Ramírez Arellano
Veracruz. Ver.

En el caso de E. Honda no hay duda que significa Edmond, pero el caso de M. Bison es muy especial. En Japón significa Mike, pero Bison en el cartucho japonés es el peleador a quien todos conocemos como Balrog. El que tú conoces como Vega, en Japón es conocido como Balrog y el último enemigo es Vega, y no M. Bison como en América. En el cartucho americano se ha corrido el rumor de que es "Major" Bison.



Por otro lado, queremos hacer una mención especial de David Moreno Cisneros, omitido en el número 9, por el Sound Test de Batman que nunca había sido publicado.



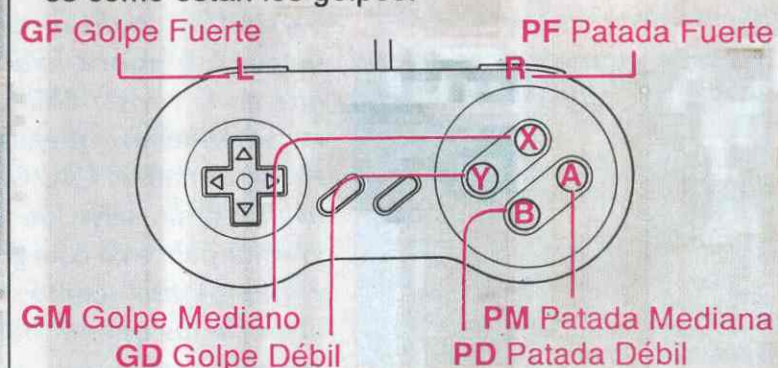


CHUN LI



El personaje más rápido de los 8 peleadores es sin duda Chun Li. El aprovechar esta habilidad es la clave para vencer al enemigo.

Si no das configuración especial a tu control, así es como están los golpes:



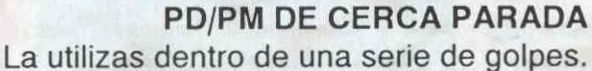
PATADAS



PD AGACHADA

La utilizas para contrarrestar ciertas patadas por abajo, cuando tu contrincante no está muy cerca.





PD/PM DE CERCA PARADA

La utilizas dentro de una serie de golpes.

PD/PM SALTANDO VERTICAL

La usas para defenderte por arriba (No muy efectiva).

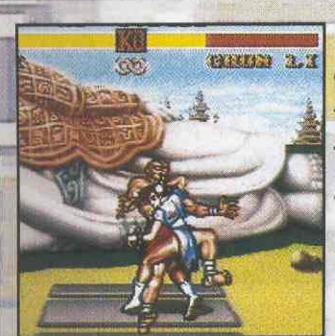




PD SALTANDO AL FRENTE

Si la utilizas desde que empiezas a elevarte mantendrá su posición hasta caer; esto es muy efectivo para asegurar el contacto con el enemigo.

AGARRES



EN EL PISO

Cuando estás pegada al enemigo y presionas tu control al frente o atrás (←→) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes **GM o GF**, lo arrojarás contra el piso para restarle energía.



EN EL AIRE

Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejado, presiona **GM o GF** precisamente en el instante que están al mismo nivel, para arrojarlo contra el piso y restarle energía.

PM AGACHADA

La utilizas para presionar a tu enemigo; si colocas varias seguidas marearás a tu contrincante.





PM SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para atacar con mayor seguridad y si la conectas con facilidad darás otro golpe.



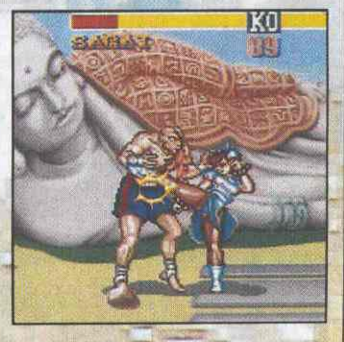
TACONAZO

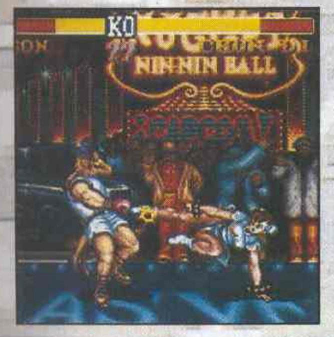
Salta y presiona el botón de PM con el control hacia abajo. Sirve para golpear al enemigo por arriba y alejarte (puedes conectar varios sin caer al piso).



PF DE CERCA PARADA

Perfecta para rematar después de una serie de golpes.



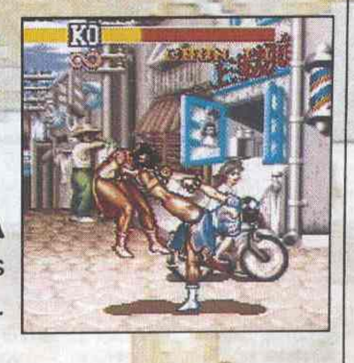


PF AGACHADA

La utilizas para tirar a tus enemigos. Por su gran alcance y fuerza es ideal para rematar después de una serie de golpes.

PF/PM DE LEJOS PARADA

Si la utilizas en el momento exacto detienes los ataques por arriba.



PF SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para caer sobre el enemigo con gran fuerza; si entra, fácilmente conectarás otra. (En el aire no mantiene su posición por mucho tiempo).





PF SALTANDO VERTICAL

La utilizas para defenderte de un ataque alto o bajo, pero deberás presionar el botón en el momento justo en que el contrincante se acerca.

GOLPES

GD/GM/GF AGACHADA

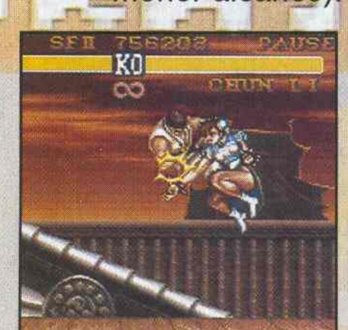
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes (**GF** tiene mayor alcance; **GD** es el más rápido pero el de menor alcance).





GD PARADA

Lo utilizas para presionar a tu contrincante y obligarlo a poner defensa.

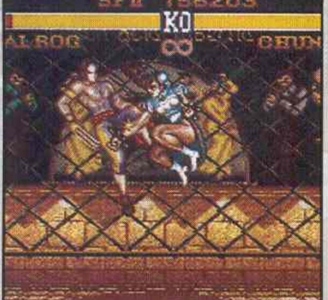


GD/GM/GF SALTANDO VERTICAL

Lo utilizas para defenderte por arriba.

GD SALTANDO AL FRENTE

Con este golpe mantienes tu puño al frente y así tienes mayor posibilidad de contacto.







GM/GF SALTANDO AL FRENTE

Lo utilizas para atacar al enemigo por arriba y si entra, fácilmente conectarás otro golpe.

GM PARADA

Lo utilizas en una serie de golpes y por su alcance y rapidez es ideal para rematar.



GF DE LEJOS PARADA

Lo utilizas para rematar o mantener a tu enemigo a distancia.





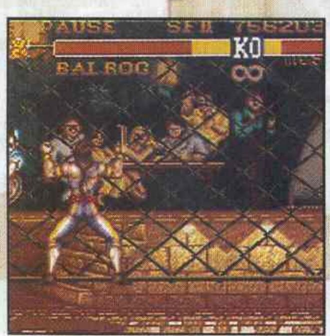


GF DE CERCA PARADA

Lo utilizas igual que **GF DE LEJOS PARADA**, pero esta posición se mantiene por un instante más.

REBOTE

Mientras estás en el aire pegada a cualquiera de las orillas de la pantalla, presiona el control hacia la otra orilla y así rebotarás. Esto lo utilizas para evadir ataques y contraatacar al enemigo.



LIGHTNING KICK Lo logras presionando repetida y rápidamente cualquier patada (**PD/PM/PF**). Este ataque lo puedes marcar cuando estás agachada o saltando.

PD= Lenta
PM= Media
PF= Rápida



JUGADAS DE EXPERTOS

De los 8 personajes que puedes escoger Chun Li es el único que puede ejecutar varios golpes continuos en un mismo salto; ésta es una habilidad clave para efectuar una serie de golpes con gran efectividad.





Ejemplo: Cuando el enemigo está en la orilla le puedes caer con 1 ó 2 taconazos y después de rebotar en la pared conectarle otro más o también alejarte con PM para evitar que salte hacia ti.



Al estar tu contrincante tirado en el suelo colócate pegado a él y justamente cuando se levante salta sobre él pero marca taconazos desde que te estás elevando; con esto es muy posible que le coloques 1 ó 2 a tu contrincante. Esta misma jugada la puedes combinar entre una serie de golpes.

Al estar tu contrincante a una distancia similar a la que tienen al comenzar el round y el enemigo salte hacia ti, inmediatamente salta hacia atrás y cuando estén alineados, presiona GM o GF y así lo arrojarás contra el piso. (Para ejecutar esta jugada se requiere mucha práctica y exactitud por la rapidez con la que salta Chun Li).






GOLPES ESPECIALES

WHIRLWIND KICK Lo logras al mantenerte agachada 2 segundos aprox. e inmediatamente presiona ARRIBA y cualquier patada.




PD= Corta
PM= Media
PF= Larga

Justo cuando te estás elevando por un instante no te toca nada; muy útil para esquivar poderes o ciertos ataques.

NOTA: Al estar agachada, puedes hacer el **WHIRLWIND KICK** con defensa. En el transcurso de la patada puedes marcar los 2 segundos con el control hacia abajo para ejecutar otra justamente al caer.

LOS RECORDS

Seguimos publicando "EL SALON DE LA FAMA", con todos los Súper-Récords.
Envía tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección de RECORDS, revista CLUB NINTENDO: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P.03100 México, D.F.

SALON DE LA FAMA
MARCO A. J. BOJALIL
FINAL FIGHT..........3'599,013

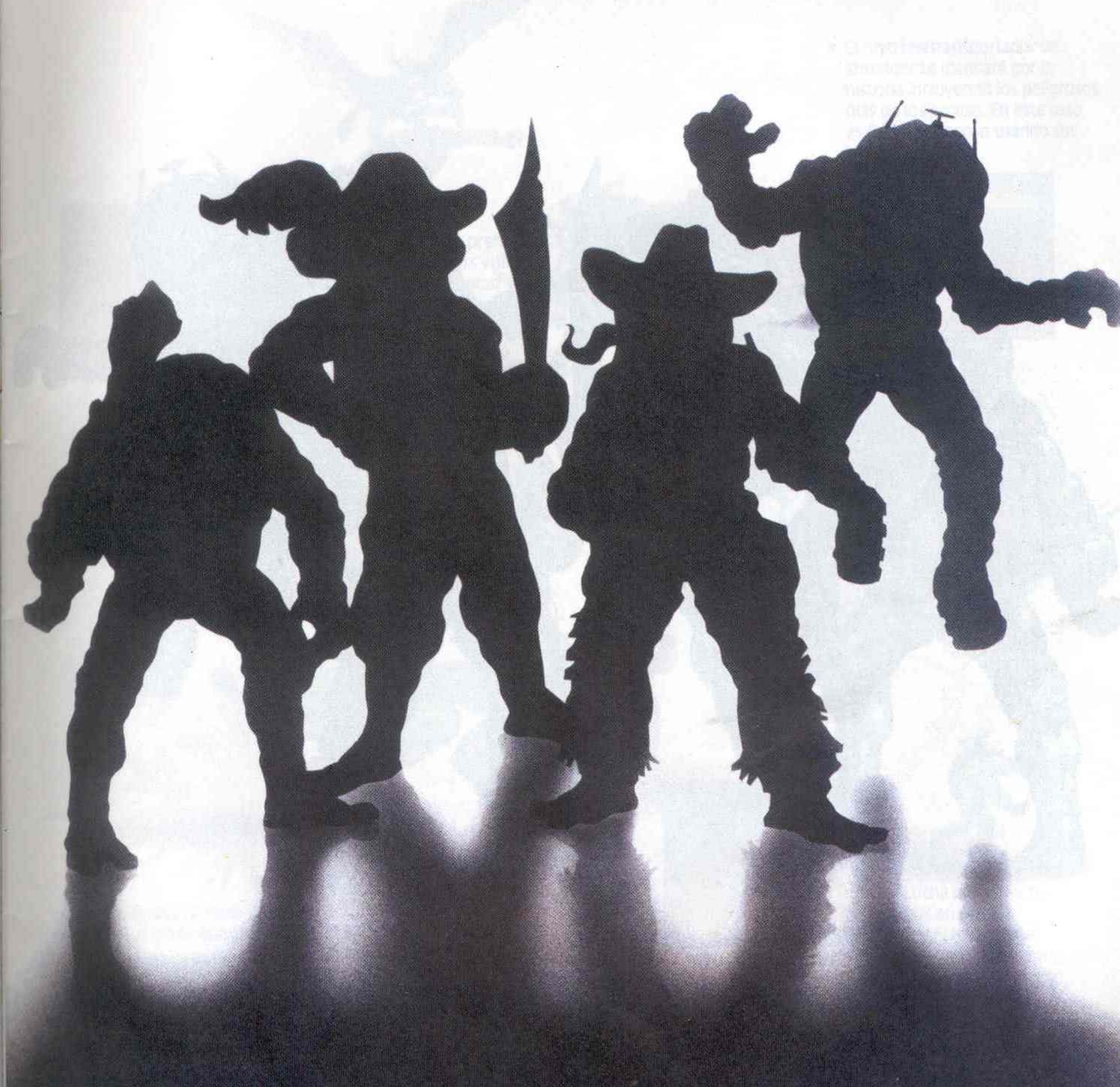
BAD DUDES
HUGO D. LOPEZ C.
BATMAN
ARTURO GONZALEZ. YZAR
CARLOS A. COBO HDEZ.
BATMAN II
GUILLERMO SERRA R.
RODOLFO GUERRERO REYES
CARLOS A. COBO HDEZ.
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
BATTLETOADS
FCO. JAVIER ROBLES
JUAN MUCIÑO FLORES
BO JACKSON BASE BALL
MIGUEL M. SANTILLANO
BUGS BUNNY B.B.
JORGE A. GOMEZ RUIZ
CONTRA
JORGE A. GOMEZ RUIZ
CONTRA III
JOSE LUIS MONTER S.
MARCO A.J. BOJALIL
CRYSTALIS
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA II
LUIS A. BRECHO MTEZ.
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA III
CARLOS A. COBO H.
CASTLEVANIA IV
MAURICIO LERMA N.
JUAN ENRIQUE BUSTOS DIAZ
ENRIQUE PEREZ M.
ARTURO PEREZ M.
MARCO A. ESTRADA C.
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOSE MAURICIO DEL VALLE C.
DOUBLE DRAGON II
JORGE LUIS SALINAS NERI
DOUBLE DRAGON III
JORGE LUIS SALINAS N.
JUAN MUCIÑO FLORES
CARLOS A. COBO HDEZ.
DONKEY KONG
JORGE LUIS SALINAS NERI
DRAGON WARRIOR II
CARLOS A. COBO HDEZ.
DUCK TALES
HUGO FALCON RIOS
JORGE A. GOMEZ RUIZ
FLINTSTONES
IVONNE G. TOVAR S.
JORGE LUIS SALINAS N.
FIDEL NUÑEZ BESPALORA
HUGO FALCON RIOS
ISAI ABDIEL ALVARADO V.
ARTURO GLEZ.YZAR
FINAL FIGHT
WALTHER URBINA G.
FINAL FANTASY
CARLOS A. COBO H.
GUN SMOKE
FCO. JAVIER CERVANTES P.
GOAL!
JORGE LUIS SALINAS NERI
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
CARLOS E. BARRETO S.
IKARI III
J. MIGUEL NAVARRO O.
J. FRANCISCO NAVARRO O.
SERGIO M. A.
EMANUEL ARELLANO SANCHEZ
LUIS A. BRECHO MTZ.
HUGO FALCON RIOS
WALTHER URBINA G.
JOE & MAC
MARCO A. R. VELASCO
JESUS R. MENDEZ ORTIZ

HOOPS
ALEJANDRO LIZARRAGA M.
JAKAL
JORGE LUIS SALINAS N.
KUNG FU
JORGE LUIS SALINAS N.
MICKEY MOUSE CAPADE
MAURICIO LERMA NORIEGA
RICARDO ABURTO M.
MONSTER IN MY POCKET
LUIS A. BRECHO M.
MEGA MAN 3
LUIS A. BRECHO M.
CARLOS A. COBO H.
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
MEGA MAN 4
JUAN MUCIÑO FLORES
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
PILOTWINGS
MIGUEL PAZ
PIT FIGHTER
MIGUEL A. ALVAREZ F.
P.O.W.
J. FRANCISCO NAVARRO O.
DANIEL CERVANTES C.
ROBOCOP I
JORGE A. CARGIA LEPEZ
ROBOCOP II
PEDRO M.NUÑEZ GARCIA
LUIS BARRANCO MTZ.
RESCUE RANGERS
EMANUEL ARELLANO S.
JORGE LUIS SALINAS N.
FRANCISCO A. REVELES A.
LUIS A. BRECHO MTZ.
ANGELES MACEDA T.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
ROLLER GAMES
JORGE ROBIES
RIVAL TURF
MARCO A.J. BOJALIL
ROCKEETER
JORGE A. GARCIA LEPEZ
FIDEL NUÑEZ BESPALORA
MARCO A. J. BOJALIL
SUPER MARIO WORLD
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
JOSE A. NIEVES ALVARES
MANUEL F. GUZMAN
LUIS A. BRECHO M.
LUZ MA. GAMA S.
LUIS A. ZUNO MANDEUR
JOSE DE J. LOPEZ
JORGE A. DIAZ VALADEZ
RAFAEL ROJAS H.
EMANUEL ARELLANO S.
HUGO FALCON RIOS
ANDRES FALCON C.
MIGUEL A. ALVAREZ
MIGUEL PAZ
MIGUEL M. SANTILLANO
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
SUPER MARIO BROS
ARTURO G. YZAR
MARCELINO MIGUEL KOYOC
WALTER URBINA G.
SUPER MARIO BROS. 2
GABRIEL GUZMAN SOLIS
LUIS BARRANCO M.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
SUPER MARIO BROS 3
MARIO A. MONTES DE OCA R.
JORGE LUIS SALINAS NERI
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JESSICA INGLATERRA M.
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
THE SIMPSONS
JORGE A. GARCIA LEPEZ
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JESSICA INGLATERRA M.

THE SIMPSONS II
JORGE A. GARCIA LEPEZ
VIOLETA J. JIMENEZ R.
WALTER URBINA G.
JESSICA INGLATERRA M.
SUPER GHOULS'N GHOSTS
RODRIGO DIEZ GARGARI
SUPER ADVENTURE ISLAND
RODRIGO DIEZ GARGARI
MARCO A. J. BOJALIL
SUPER SMASH TV
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
SNOW BROTHERS
LUIS A. BRECHO MTZ.
GLADYS CANCINO NAJERA
STREET FIGHTER 2010
ARMANDO M. BAQUEDANO
SUPER C
JORGE LUIS SALINAS N.
MAURICIO LERMA NORIEGA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
STREET FIGHTER II
EMANUEL ARELLANO S.
MIGUEL A. ALVAREZ F.
DAVID RODRIGUEZ H.
MARCO A. J. BOJALIL
RICARDO GOMEZ NAJERA
RAUL LOPEZ F.
WALTHER URBINA G.
JUAN E. BUSTOS D.
ENRIQUE PEREZ MALAGON
ARTURO PEREZ MALAGON
MARCO A. ESTRADA C.
RODRIGO DIEZ GARGARI
MIGUEL VALLEJO ORTIZ
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL M. SANTILLANO
THE LITTLE MERMAID
JORGE LUIS SALINAS N.
MARISOL ZARAZUA JUAREZ
JORGE A. GOMEZ R.
TALE SPIN
IVAN RAMIREZ CH.
TECMO BOWL
VICTOR ARJONA CABRERA
T.M.N.T. (GAME BOY)
MAURICIO LERMA NORIEGA
T.M.N.T.
J. RODOLFO GUTIERREZ V.
CARMELINA GUTIERREZ V.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
T.M.N.T. II
EMANUEL ARELLANO S.
JORGE A. GARCIA LEPEZ
LUIS M. CENDEJAS BUSTOS
SERGIO A. BUSTOS M.
ARMANDO M. BAQUEDANO
CARLOS A. COBO H.
MOISES CASARES MONTALVO
VICTOR ARJONA CABRERA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
T.M.N.T. III
EMANUEL ARELLANO S.
FCO. JAVIER CERVANTES P.
MIGUEL A VERDUZCO L.
WORLD CLASS TRACK MEET
WALTER URBINA G.
WORLD CUP
EMANUEL ARELLANO S
WRESTLEMANIA CHALLENGE
JORGE LUIS SALINAS N.
WILLOW
CARLOS A. COBO H.
ARMANDO MELESIO B.
WIZARDS AND WARRIORS II
CARLOS A. COBO H.
XENOPHOBE
ARMANDO M. BAQUEDANO
XARDION
MIGUEL A. ALVAREZ F.
ZELDA III
LUIS A. ZUNO MANDEUR
RODRIGO DIEZ GARGARI

EN ESTE NUMERO RESPONDIMOS DUDAS A:
OMAR E. GARCIA ALCARAZ + JOSE LUIS ALBOR GARCIA + ADRIAN A. BARBA GTZ. + FEDERICO S. GARCIA PEÑA + RAYMUNDO CASTREJON + RAFAEL LEZAMA MORALES + HECTOR J. VELASCO GTZ. + VICTOR M. CERON C. + LUIS A. MORALES PAEZ + CARLOS A. RAMIREZ MOLINA + DAVID RETCHKIMAN + CARLOS E. ANDRADE G. + SERGIO, MAURICIO, ANTONIO Y HEYDI C. BARRON Y BRUCE LEE? + CARLOS A. ALFARO ALONZO + JAVIER LEZAMA + RICARDO Y ALEJANDRO MANZO SUAREZ + FERNANDO RUIZ MORALES + ERICK Y OSCAR ALFONZO P. + GERARDO FERNANDEZ A. + MANUEL ROMERO ESPINOSA + ALDO A. RAMIREZ ARELLANO + ENRIQUE SANCHEZ GARCIA + VICTOR MANUEL ROMERO A. + PAULA LOPEZ MARGALLI + FERNANDO PERRUSQUIA TORRES + ALEJANDRO ARCHUNDIA G. + JUAN PABLO FLORES VAZQUEZ + RAFAEL LEZAMA MORALES + EDGAR A. NUÑEZ P. + JERSON D. ORDAZ LOPEZ + LUIS A. ARELLANO MORALES + JOSE A. GODINEZ NAVARRO + ROBERTO MARTINEZ MALAGON + RODOLFO VAZQUEZ REYES + JOAQUIN L. GONZALEZ + FERNANDO MARTINEZ GLEZ. + DAVID O. DOMINGUEZ GODINEZ + JOSE A. TERROBA + MARCO F. CORTES GLEZ. + OLIVER GOMEZ ABRAJAN + HIGOR HERNANDEZ + VICTOR R. CHELALA MORALES + ALEJANDRO PEREZ OJEDA + FERNANDO A. MIRELES + FCO. JAVIER MARTINEZ Z. + ALEJANDRO E. MAZA PEREZ + ARMANDO MELESIO BAQUEDANO + MIGUEL RAMIREZ CARRILLO + VICTOR ARZATE RODRIGUEZ + OSWALDO RUVALCABA ZENTENO + EDGAR E. AVILA Y CESAR A. VELAZQUEZ + IVAN NAVARRO AHUMADA + JAIR DE J. PEREZ AGUILAR + JORGE M. SALGADO S. + CARLOS E. SOLANO CASTILLO + JORGE C. PEREZ CAMPOS + RUBEN A. VILLALOBOS BRITO + VICTOR M. PEREZ P. + SERGIO D. AGUILAR LARA + MARCO AREVALO GLEZ + VICTOR J. GONZALEZ + VICTOR ROSALES + RAUL A. LARA RANGEL + HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR + RICARDO QUIROZ CORONEL + ALEJANDRO VALVERTH F. + BENJAMIN GUTIERREZ P. + CESAR MOLINA H.

Y COLABORARON:
CESAR ALBERTO Y LUIS A. FLORES JIMENEZ + JUAN MUCIÑO FLORES + JORGE HUERTA URBAN + CARLOS MUCIÑO RAMIREZ + ERIK VICINO P + SAUL OLGUIN GOMEZ + JOSE F. OJEDA MONTERO + ENRIQUE ORTIZ VARGAS + EDMUNDO OLIVARES R. + JOSE H. BUSTOS VARGAS + CARLOS ALBERTO CASTRO + HECTOR BUSTAMANTE PENILLA + FRANCISCO J. ARIAS PINEDA + ALEJANDRO Y AUGUSTO ALDANA RUIZ + MIGUEL A. VERDUZCO.



¿Adivina Quién Viene Al Super NES™?

Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer. El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez.



Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín. Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!



◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?


▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.
◄ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.
▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.
▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.
◄ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintensivo

Todas las tortugas ninja observaban por televisión un reportaje de Abril O'Neil desde la Estatua de la Libertad, cuando Krang se apoderó de ese histórico monumento para luego dirigirse a la cámara de T.V. y advertir: "Tortugas, si tienen el suficiente valor, pueden venir a recoger la estatua al Technódromo... ha, ha, ha".

Por supuesto que las tortugas sí tienen valor, así que escoge la que más te agrade por sus características y cualidades para vencer al malvado Krang.

Aquí es oportuno mencionar que todas las técnicas de este Curso Nintensivo son en dificultad "hard", ya que sólo así podrás ver el final. Ahora sí, tomen su caparazón y adelante.

PERSONAJES

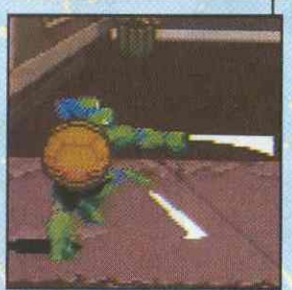
LEONARDO

Edad: 16 años

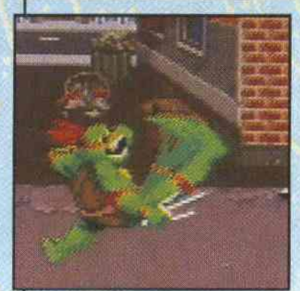
Armas: Un par de Katanas

Leo es la tortuga líder del grupo y tiene un gran equilibrio en sus ataques, pues tiene regular alcance, velocidad y resistencia. Su golpe especial lo puede salvar en situaciones difíciles, ya que cuando lo aplica cubre todo alrededor de él. Su serie de golpes normales es buena, pero su golpe de remate (con el que brinca y golpea) es excelente contra algunos enemigos finales y Stone Warriors, pues equivale como a 2 ó 3 golpes.









RAFAEL

Edad: 15 años

Armas: Par de Sais

Raph es una tortuga con un gran espíritu combativo, aunque tenga que soportar bromas acerca de pelear con unos tenedores. Las grandes ventajas de Rafael son ser muy rápido y tener un normal ataque. Posee un buen alcance, pero en resistencia no se puede hablar muy bien de esta tortuga, ya que es débil. Su golpe especial abarca sólo enfrente de él, pero es de buen uso contra los jefes, ya que les puede conectar 2 ó 3 seguidos sin cambiar de posición.

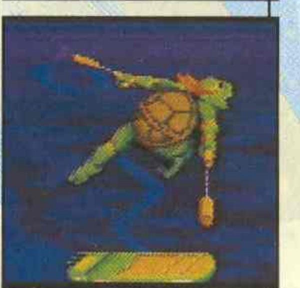
MIGUEL ANGEL

Edad: 15 años

Armas: Par de chacos

Mike es lo que suelen llamar "el alma de la fiesta", además de que entre las 4 tortugas es la que tiene el caparazón más duro. Es la tortuga con más resistencia y fuerza, su velocidad es normal, pero su alcance y su velocidad para golpear no le son muy favorables. Su ataque especial marca una línea recta hacia adelante barriendo a todos los Foot Soldier que se crucen en su camino.









DONATELO

Edad: 15 años

Arma: Bo

Don es el "genio incomprendido" (según él) del grupo verde; como su arma es una gran vara (y no precisamente para romper piñatas) su alcance es el mejor, aunque su fuerza es normal, su velocidad es baja y su resistencia está un poco abajo de lo normal.

Su golpe especial es igual al de Miguel Angel, sólo que si lo hace contra un jefe o un Rock Soldier le puede dar 2 golpes.



TODO LO QUE UNA TORTUGA DEBE SABER ACERCA DE GOLPES Y MOVIMIENTOS.

Las funciones de las tortugas pueden ser realizadas con 2 botones, pero eso no significa que tengan pocos movimientos, al contrario, checa la tabla de movimientos:
(NOTA: Hablamos de los botones como están configurados al prender tu SNES, ya que los puedes cambiar al entrar en opción).



Golpe Normal
(Botón Y) Después de darle 2 ó 3 seguidos al enemigo, dará un golpe de remate que hará que los enemigos comunes (Foot-Soldiers) caigan.



Salto
(Botón B) Dependiendo del tiempo que lo mantengas presionado, será el tiempo que brinque; con el control puedes dirigir a la tortuga en el aire.



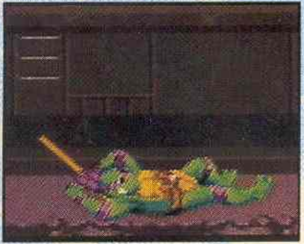
Correr
En "Opción" escoge Player Dash; En "Auto" corres automáticamente al moverte para adelante o atrás 2 segundos; en "Manual" mueve dos veces el control al mismo lado.



Golpe de Rebane
(Presiona B y mantenlo, luego Y) Cae lentamente con el arma de frente; es útil sólo contra algunos enemigos.



Patada "en tu cara"
(Presiona B e inmediatamente Y) Al igual que con la barrida, puedes tirar varios Foot Clan en línea.



Barrer
(Al ir corriendo presiona B e inmediatamente Y) Con este golpe puedes tirar a todos los Foot Clan que haya en línea.



Patada de Picada
(Presiona B y en el aire Y) Usala para caer violentamente sobre un grupo de enemigos.



Taclear
(Al ir corriendo presiona Y) Es muy útil contra los Foot Soldiers naranjas que ponen defensa, ya que después de eso los puedes agarrar.

Golpe Especial
(Botones Y+B) Uno sólo de estos golpes elimina a los Foot Soldiers y también causa gran daño a los enemigos finales de cada round, aunque hacerlo le resta energía a las tortugas. Te recomendamos configurarlo en un botón aparte (X ó A) para un manejo más seguro.

TIP¿Recuerdas lo que mencionamos en Club Nintendo #6 sobre el trabajo en equipo?, pues bien, aquí esto es muy importante, ya que si se coordinan bien los 2 jugadores podrán tomar una pizza. He aquí los ejemplos:
A).-En las escenas 1,2,4,5,6 y 9, 2 tortugas se deben poner cerca de la pizza (y a la misma distancia las 2) y caminar hacia ella al mismo tiempo. NOTA: Con Leo y Rafael es más fácil, ya que caminan a la misma velocidad.
B).-En la escena 3 sólo deben ponerse a la misma altura y hasta atrás, donde salen las pizzas, para tomar las 2.
C).-La escena 8 es igual que la 3, sólo que aquí deben ir los 2 hasta atrás o adelante.

AXY y SPOT




A



B



C

NUEVAS TECNICAS NINJA DE LAS TORTUGAS

Cierta tarde, después de ver las caricaturas, las tortugas se sintieron inspiradas y practicaron 2 nuevas técnicas para deshacerse al mayoreo de los Foot Soldiers; éstas empiezan teniendo a un Foot Soldier aturdido por un golpe normal o cuando lo tacleas, así que debes acercarte y hacer lo siguiente:



El control hacia abajo (o arriba) y al mismo tiempo "Y" para azotarlos contra el piso.







El control hacia donde se encuentra el Foot Soldier para arrojarlo fuera de tu camino.

BIG APPLE, 3 AM



Es mejor que avances un poco esta parte, porque además de que evitarás ser "planchado", sólo saldrán 3 Foot Soldiers mientras aparezca la gran bola en pantalla.



Una visita inesperada: Permanece en el lado izquierdo de la pantalla cuando aparezca Krang y ahí elimina a todos los Foots; cuando hayas acabado con todos, pásate rápido.



Recibiras 2 puntos por cada Foot que tires con estas señales.

Cuando golpees este tambor provocarás una gran explosión que dañará a todos los Foot Soldiers que aparezcan cerca (también a ti, si estás junto al momento de la explosión), así que espera a que estén todos cerca para hacerlo.

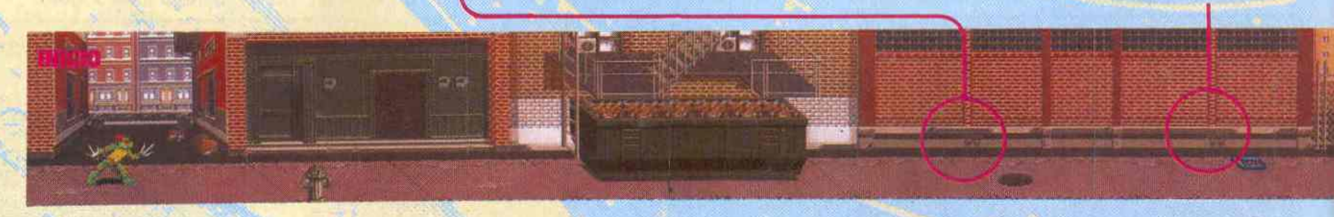
ALLEYCAT BLUES



Roadkill Rodney
Estos robots se ven muy inocentes pero causan mucho daño (sobre todo a Rafael); para eliminarlos fácilmente haz la patada de picada cerca de ellos para no arriesgarte demasiado, y no olvides tomar la pizza.



¡Pizza Power!
Cuando tomes las cajas de pizza con el logotipo de una bomba, obtendrás invisibilidad momentánea; trata de usarlas inteligentemente.



ENEMIGO: "METAL HEAD"

Siempre que lo quieras atacar da un brinco hacia atrás; luego debes tratar de agarrarla en una orilla, y cuando empiece a disparar, de un lado a otro, espera y después golpéalo, (de preferencia cuando él venga hacia abajo). Después de algunos golpes se alocará y empezará a brincar de un lado a otro, bríncalo o dale un golpe especial para "calmarlo". En 2 jugadores se hacen las mismas jugadas.



Estas técnicas pueden ayudar a tu marcador, ya que con la de azotar recibirás 2 puntos por cada Foot Soldier que elimines (incluyendo al que usas como arma), y cuando los arrojes te darán 3 puntos por cada Foot Soldier.

FOOT SOLDIERS, DE TODOS COLORES

Los Foot Soldiers son los enemigos contra los que más batallarás; dependiendo del color será su forma de ataque.

MORADOS.-Son los más comunes; te atacarán a mano (y pie) limpia, aunque también debes tener cuidado de que no te lleguen por atrás, ya que pueden agarrarte.

AZULES.- Te atacan con todo tipo de armas filosas como katanas, hachas y sais. No son tan agresivos como los morados.

NARANJAS.- Además de atacarte con estrellas también ponen defensa, la cual sólo se puede romper con un golpe especial, una tacleada o un golpe de remate.

BLANCOS.- Atacan a gran distancia, así que trata de eliminarlos lo más rápido posible.

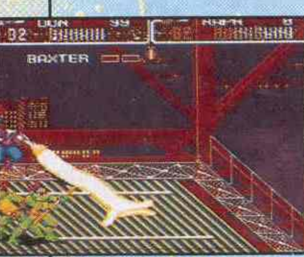
AMARILLOS.- Pueden salir y arrojar una bomba (que también elimina a los enemigos) o discos. Estos últimos enemigos son los más agresivos, así que cuando los veas... sobre ellos.

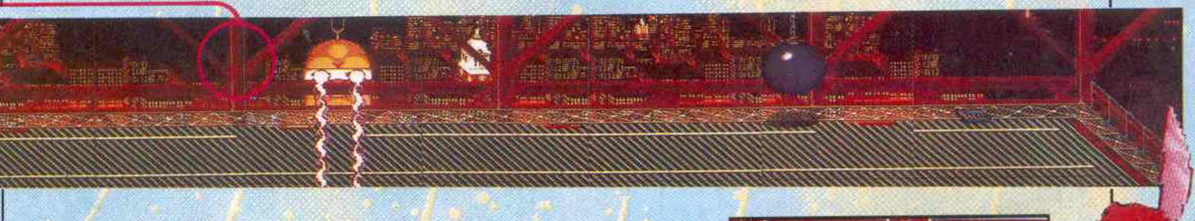
VERDES.- Sólo salen en la escena 5; aparecen, disparan una flecha y se van.

ENEMIGO: BAXTER STOCKMAN

¡Oh no! Una gran mosca en la sopa: Baxter es un tipo al que le gusta realizar ataques aire-tierra y tierra-tierra. Cuando vuele, párate del otro lado de donde esté, tratando de quedar justo enfrente de él, (guíate por la sombra) y cuando esté disparando haz el golpe de rebane en tu mismo lugar, así él se impactará solo. Al caer repite el golpe y como quedará encima de ti, le volverás a dar, sólo que ahora 2 veces; sigue haciendo este golpe hasta que empiece a andar por el suelo y cuando baje, acorrálalo en una esquina y golpéalo. Después de algunos golpes volverá a volar.









Cuando toque tierra golpéalo antes de que dispare y permanece así hasta que vuelva a subir. Si puedes, trata de tomar la pizza cuando hayas eliminado a Baxter (pero sin hacerle al valiente), ya que por cada línea de energía obtendrás un punto al final.

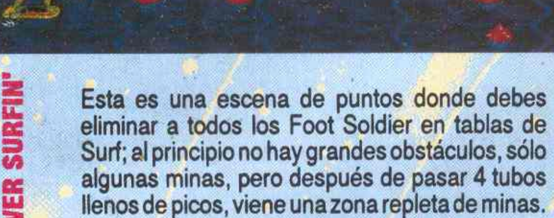








SEWER SURFIN'



Esta es una escena de puntos donde debes eliminar a todos los Foot Soldier en tablas de Surf; al principio no hay grandes obstáculos, sólo algunas minas, pero después de pasar 4 tubos llenos de picos, viene una zona repleta de minas. Aquí está el mapa para que te anticipes.

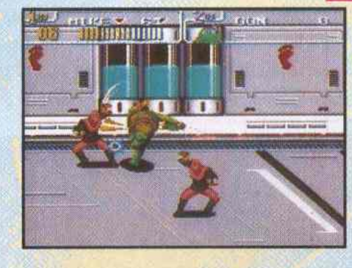


Pizza Monster
Cuando hayas pasado las minas verás unas extrañas siluetas en el agua ¡son los pizza monster! Siempre ve atrás de las siluetas y trata de golpearlos cuando apenas vayan saliendo.

LET'S KICK SHELL



Presentando a... Los Mousers
Estas pequeñas plagas causan muchos problemas, sobre todo si te muerden una mano, ya que quedas indefenso por unos instantes. Una buena técnica es la de usar la patada "en tu cara" o eliminarlos azotando a un Foot Soldier.



TECHNODROME

Elevador.
A lo largo de este elevador encontrarás varios enemigos algo difíciles; aquí es muy recomendable el uso de la técnica de azotar a un Foot Soldier.







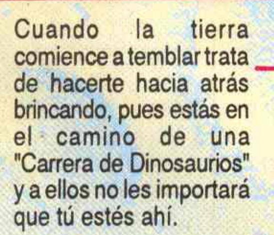
PREHISTORIC TURTLESAURIAS







STONE WARRIORS
Tu primer encuentro con los Stone Warrior no será nada tierno, debes mantenerte golpeándolos, y si puedes arrojar a uno será bueno; cuando vienen corriendo hacia ti los puedes parar con un golpe.



Cuando la tierra comience a temblar trata de hacerte hacia atrás brincando, pues estás en el camino de una "Carrera de Dinosaurios" y a ellos no les importará que tú estés ahí.



Cuidado con los "Bomberos"
Los Foot Soldiers Amarillos que arrojan bombas pueden ser eliminados con un golpe, pero eso no evitará que arrojen la bomba; aún así puedes sacar provecho de esto, ya que también la explosión daña a otros enemigos. Sólo debes hacer que te sigan hasta donde creas que caerá la bomba y retirarte rápido cuando esté a punto de explotar.

JEFE: "REY RATA"

El Rey Rata no es difícil, sólo ponte en la parte más baja de la pantalla y ahí espera a que arroje 8 misiles y bríncalos. Ya que los haya arrojado, el Rey Rata retrocederá un poco y entonces aventará 8 minas; ése es el momento ideal para golpearlo, pues en la parte de abajo no te tocarán las minas; es mejor que te retires cuando dispare la séptima bomba para que te dé tiempo de alejarte y brincar su primer misil.





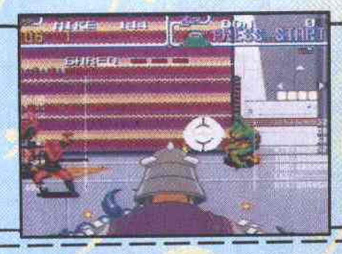


Aquí enfrentas por primera vez a los Foots que ponen defensa; recuerda que para golpearlos debes darles una tacleada o un golpe especial, sin descuidar al otro enemigo para que no te llegue por atrás.

SUBJEFES: RAHZAR Y TOKKA

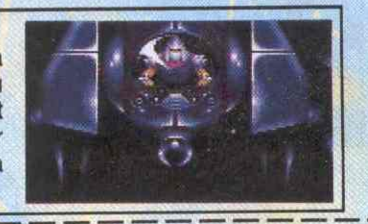
Estos 2 mutantes espaciales siempre han querido destruir a las tortugas; para vencerlos primero debes concentrar tu ataque en uno (cuando son 2 jugadores se encargarán de uno cada jugador), pero debes fijarte que cuando los estés golpeando y den un pequeño brinco hacia atrás, debes quitarte, ya que te atacarán rápidamente, ¡no hay mucho problema!





JEFE: "DESTRUCTOR"

Destructor se encuentra en la parte alta del Technódromo; ahora tiene un nuevo juguete con el cual piensa derrotar a las tortugas: su araña mecánica. La única forma de dañarlo es lanzando a los Foot Soldier contra él; mantente corriendo de un lado a otro para taclear a los Foots Naranjas, pero cuidado cuando la mira se ponga roja, ya que te va a disparar.



¡Más dinos!

En esta parte saldrán más dinosaurios locos corriendo, sólo que además te atacarán algunos Foot Soldiers; puedes brincar para evitar a los dinosaurios y si te encuentras realizando una técnica ninja los dinos no te dañarán.



JEFE: SLASH

Este es el enemigo más difícil de vencer; al principio dale patadas de picada para que ponga defensa y se aleje de ti, entonces cuando te brinque y vaya cayendo, golpéalo. Después de quitarle 2 cuadros de energía, al darle 5 golpes seguidos o acercarte mucho, se te arrojará en bola; si lo esquivas podrás golpearlo cuando caiga. Para provocar que se arroje, dale una patada de picada e inmediatamente brinca sin golpear haciendo el control hacia abajo o arriba.









SKULL AND CROSSBONES

INICIO

Cuidado: Tablas sueltas. algunas tablas están sueltas en este barco y pueden ocasionar un accidente; si eres observador verás en el piso pequeñas tablitas clavadas al piso, es ahí donde están las maderas sueltas.





Es muy difícil predecir dónde caerán las balas de cañón; lo recomendable es quedarse en la parte baja de la pantalla y en constante movimiento.

BURY MY SHELL AT WOUNDED KNEE

INICIO



El bueno, el malo y el Foot.
No te fíes de las personas dentro del tren, ¡son Foot Soldiers! pero no los podrás atacar hasta que revelen su verdadera identidad.

En esta parte verás aparecer misteriosas sombras, ¡Cuidado! ya que caerán barriles que arrasarán con todo (Foot Soldiers y tortugas también).



NEON NIGHTRIDERS



Cuando aparezcan los Foot Soldiers golpéalos por un lado; no te espantes si salen 2, golpea a uno y rápidamente voltéate y golpea al otro.



Pon mucha atención contra los Mouser que vendrán a toda velocidad y en sentido contrario; esquívalos y trata de tomar las esferas amarillas que son energía.

Si quieres eliminar a los Foot que pasan en helicóptero, espera a que pasen y da una patada "en tu cara", checando con la sombra que estés al mismo nivel de él.

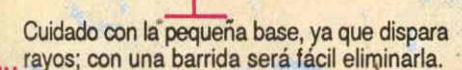






STARBASE

INICIO

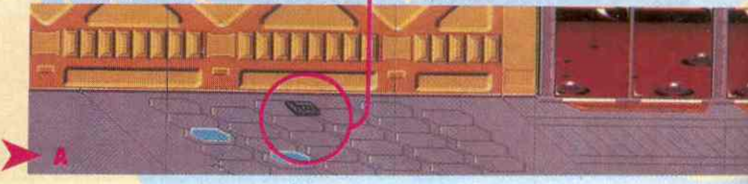


Cuidado con la pequeña base, ya que dispara rayos; con una barrida será fácil eliminarla.



Robots Walkers
Aunque pequeños, son una gran amenaza. Son fáciles de eliminar con golpes normales o azotando a un Foot Soldier.

Debes tener cuidado de no ser tocado por los rayos azules, ya que quedarás congelado; muévete lo más rápido posible. También puedes evitar ser congelado si estás azotando a un Foot Soldier.



A



No te pongas en línea recta hasta después de que disparen su flecha.

ENEMIGOS: BEBOP Y ROCKSTEADY

Al igual que con Rahzar y Tokka, debes estar muy atento cuando le pegues y dé un pequeño salto hacia atrás, ya que puede atacarte ferozmente o puede escapar. Contra Rocksteady nunca te pongas en línea recta y con Bebop observa cuando empiece a mover sus pies rápidamente porque te atacará. No es necesario vencer a los 2, con uno que elimines (de preferencia Rocksteady) será suficiente, ya que después los 2 se autoatacarán.









La caja de cohetes la puedes usar como el tambor,y es muy útil, pues aquí salen unos Stone Warriors; procura que estén casi todos los enemigos cerca al momento de activarla.



JEFE: "LEATHER HEAD"

Ve a la parte de arriba de la pantalla y ahí quédate golpeando, así al subirse se golpeará solo. Cuando se pase al otro lado síguelo y repite la operación. Ten cuidado con los barriles, ya que si te tardas empezarán a caer.









JEFE: "KRANG"

Krang es un bandido fugitivo de la dimensión X, quien por falta de cuerpo maneja un robot; y aunque veas que se mueve mucho no es difícil de golpear. Cuando veas que estira el pie, quítate; ten mucho cuidado cuando se ponga en las orillas, ya que arrojará misiles; inmediatamente que deje de hacerlo aprovecha para golpearlo y cuando aviente bombas mantente en movimiento -de preferencia en diagonales- para evitar ser golpeado. No te desesperes y verás que es fácil.



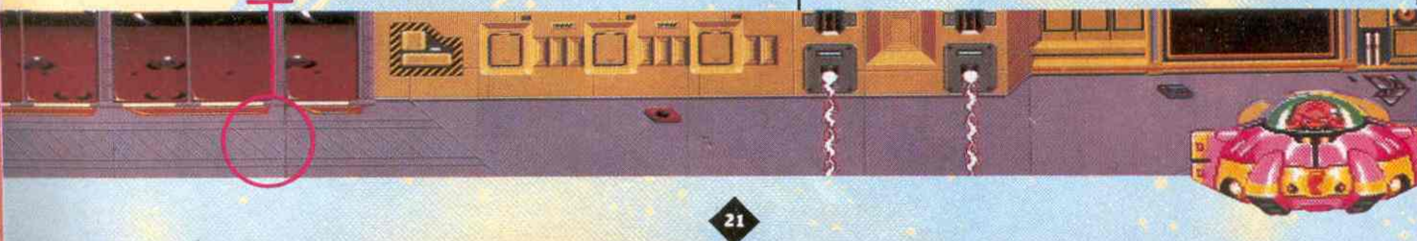
TORTUBOLICHE

Si no te mueves rápido puedes ser aplastado por estas pequeñas bolas; si eres rápido y te pones encima (o abajo) de ellas antes de que se muevan, lograrás que se queden rebotando de un lado a otro, lo que te ayudará a eliminar a algunos enemigos.



JEFE:"KRANG"

Krang viene por la venganza por haberle destruido a su robot. Afortunadamente se nos acabó el espacio, así podrás acabar tú sólo con Krang y Destructor. Esperamos pronto tus fotos mostrando el tiempo en que lo acabaste para "Los Récords".



analizando a:

Felix THE CAT™

Una tarde Felix recibió una llamada del Profesor (¿Profesor qué? Así nada más), quien había secuestrado a su novia Kitty y la condición para liberarla era que Felix le entregara su maleta mágica. Felix, con maleta en mano, salió hacia el escondite del Profesor, pero no precisamente para entregársela, sino para liberar a Kitty.

Tal vez para alguien que sea muy joven le resulte difícil recordar o reconocer a Felix El Gato, que es un personaje de las caricaturas, pero para los que no lo conocen o quieren recordarlo, qué mejor modo que con este juego de Hudson para NES.



Con este coche podrás derrotar a tus enemigos a "claxonazos".

Felix, junto con su maleta mágica, debe pasar por 25 escenas antes de llegar con el profesor para la pelea final. A lo largo de estas 25 escenas Felix usará su maleta para poder ir avanzando, ya que cada que recojas las pequeñas caras de Felix te darán un corazón, con el cual puedes cambiar la forma de la maleta para obtener magias más poderosas, y de las cuales hay 12 diferentes para ser usadas en aire, tierra o mar.



¿Ya viste la forma del submarino de Felix? Un toque muy personal.

Este juego está pensado para jóvenes jugadores o principiantes, y no es que la dificultad esté baja, lo que pasa es que a lo largo de todo el camino encuentras una gran cantidad de vidas, aunque deberás tener cuidado de no perderlas en niveles muy avanzados, pues sólo cuentas con 3 continues y en las 2 últimas escenas ya no haces vidas con la facilidad que en las anteriores.



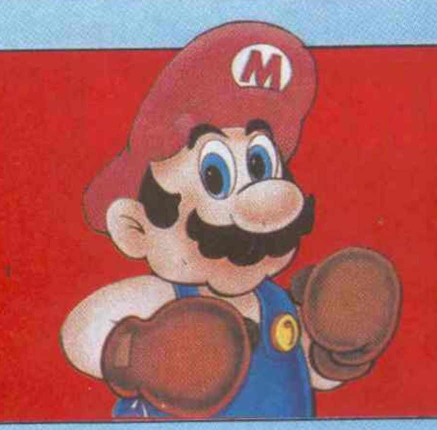
Un paseo en globo por Egipto puede ser divertido, pero eso sí no te están disparando.

Con un buen factor de diversión, atractivos gráficos y agradables sonidos, es un muy buen juego para los jóvenes, aunque no dudamos que algún papá también intente acabarlo.



Al dispararle a algunas caras del profesor que están de fondo, te darán una vida; algunas de Kitty dan puntos.

Además de puntos y corazones, las caritas de Felix dan energía para tus armas.



Los retos de Mario



023 SUPER MARIO WORLD
Al enfrentarte a Roy en el castillo 5 ¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

024 STREET FIGHTER II
¿Cómo logro esta foto?



RESPUESTAS

019 ZELDA -A Link to The Past-

¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?

A).-Primero congela al enemigo que muestra la foto con "Ice Rod". B).-Después colócate a un lado de él y lanza un boomerang. C).-Ahora prepárate a cargar al enemigo y justamente cuando el boomerang regrese carga al enemigo, así no podrás usar nada hasta que te toquen o entres al agua.


A


B


C

Las 2 respuestas más aproximadas fueron de:

DAVID OMAR DOMINGUEZ GODINEZ
PAULINO A. CARRILLO R.

020 STREET FIGHTER II

Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un solo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

Se escucha el sonido 54 o sea el grito de Chun Li cuando gana.



CONTESTARON CORRECTAMENTE

ANTONIO VALENTE ALMAZZO / OMAR A. ORTIZ R. / OMAR KURI OLIVERA + RICARDO GOMEZ NAJERA + RAUL LOPEZ F. + J. ALBERTO Y ROGELIO PIÑA MATA + OMAR OCHOA ROMAN + MIGUEL A. MONTOYA S. + EDUARDO ALONSO TELLEZ + JESUS HDEZ. RUIZ + SALVADOR SASTRE IZQUIERDO + JOAQUIN TOUSSAINT + EZEQUIEL Y JULIAN CHAVEZ FERNANDEZ + MARCO A. J. BOJALIL + ENRIQUE Y ARTURO PEREZ MALAGON + MARCO A. ESTRADA CASTAÑON + "DUO" + PAULINO A. CARRILO R. + RAUL TAPIA ZENDEJAS + JUAN MUCIÑO FLORES + OSCAR E. PEREZ OSORIO + MARIO A. GUADARRAMA + PEDRO CORONEL SANTELIZ + OCTAVIO RAFAEL CARRANZA G. + JAVIER MIJANGOS RIVAS + LUIS ANDRES PI VELASCO + JULIO CESAR CUEVAS.

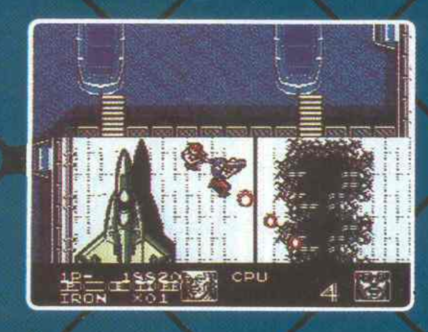
analizando a: CONTRA FORCE™

Este juego no es precisamente la secuela que esperábamos de los juegos anteriores, pero no por esto es un mal juego; lo que pasa es que como no sigue el mismo estilo te "saca de onda".
Bueno, ahora te diremos que el juego está programado con el estilo de los juegos de SNES por el movimiento de los gráficos y detalles.



⮝ Tú puedes escoger cualquier personaje para jugar tú solo o con un compañero, pero además tiene la opción de que tu compañero sea controlado por el CPU (Unidad Central de Proceso) o sea, tu Nintendo, con varias rutinas que tú mismo puedes seleccionar y ordenar.

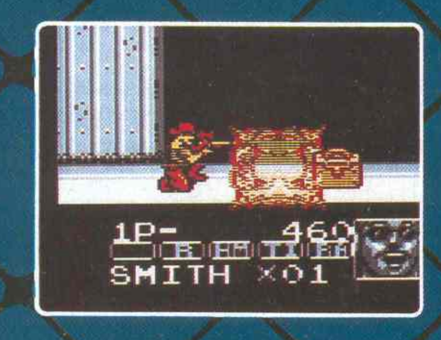
Al destruir parte de la escenografía obtienes poder, el cual se acumula para que escojas el arma en la parte inferior de tu pantalla. ➤

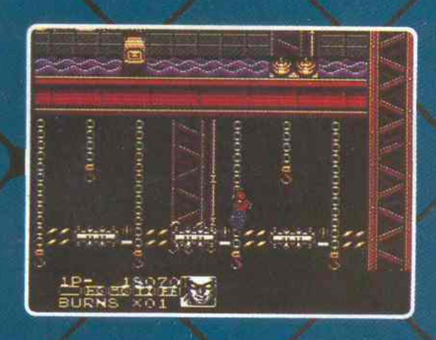


⮝En esta escena la perspectiva del juegó cambia. Aquí aparece "IRON" acompañado por el CPU.

La mejor escena es la que tienes que ir avanzando de un avión a otro pero no será tan fácil por el viento. ⮟







⮝En esta parte del juego tienes que saltar correctamente y evadir bases con rayos.

Desde el comienzo de la última escena el jefe aparece para lanzarte granadas y huir. ⮟





Para todos aquellos poseedores de NES que se creían abandonados, Contra Force es un ejemplo de que se siguen haciendo buenos juegos para este sistema.



EL SECRETO PARA LOGRAR
UNA FAMILIA FELIZ
LO TIENE...
SUS NIÑOS Y USTED,
La Revista Especializada de BUENHOGAR, con los temas que más necesitan dominar todos los padres para triunfar en la más difícil misión social... ¡la crianza de los hijos!
• Disciplina para dormir
• La etapa de las "malacrianzas"
• Cuando su hijo es víctima de los demás
• Qué hacer cuando el bebé empieza a caminar
• Mientras crecen, ¿qué vigilar?, ¿cuándo preocuparse?
• Y más...
SUS NIÑOS Y USTED
REVISTA ESPECIALIZADA
BUENHOGAR
"Curando" a un niño mentiroso
Inteligente, pero con malas calificaciones ¿Por qué?
ADOLESCENTES REBELDES: Cómo controlarlos
SEXO
Aprenda a responder esas preguntas indiscretas
La salud de su hijo de la A a la Z
SUS NIÑOS Y USTED Nº 14
Ya está a la venta en su puesto de revistas favorito

ULTIMA DE 2 PARTES

CURSO Nintensivo

Nuestra segunda parte del curso para que termines este difícil juego.



ACTO VI

ESCENA 6-1B

Debes tener cuidado al escalar esta parte porque, como quizás ya hayas notado, el suelo es muy resbaloso y no puedes pegarte a las paredes, además de que te haces daño con ellas, así que hazlo poco a poco y si lo crees necesario usa tus magias.

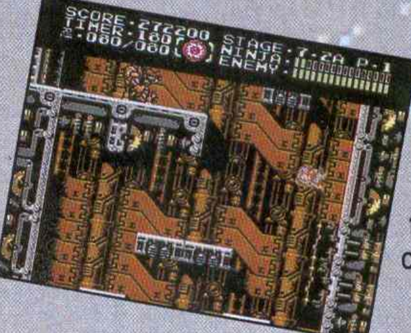
ESCENA 6-2B

Permanece brincando para que no te hundas en... bueno, lo que sea (porque piso no es), donde indica la foto. Usa tu poder de Fire para sacar una vida "escondida".

ESCENA 6-3A

JEFE: La suerte juega un factor bien importante con este jefe; debes pegarte a la pared y cuando esté a punto de impactarse, brinca y golpéalo 2 ó 3 veces por la espalda, entonces vete brincando hacia la otra pared y repite la jugada. (Cuando lo hayas eliminado pégate a la pared).



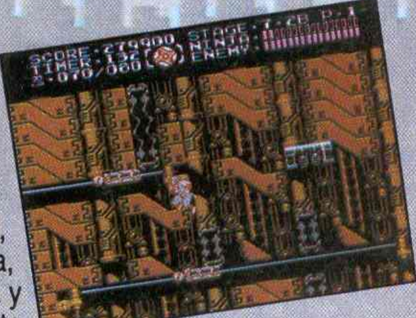


ACTO VII

ESCENA 7-2A

Fíjate bien en las paredes, ya que en las que hay electricidad no puedes brincar; muchas veces tendrás que dar un gran salto para caer encima de ellas.

ESCENA 7-2B



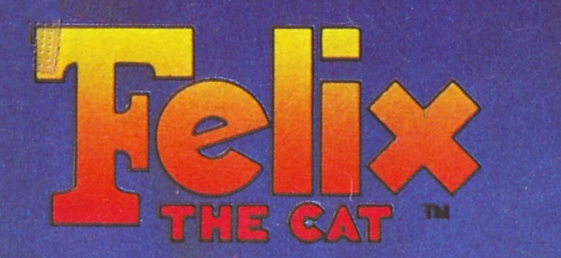
Para pasar la parte de la base móvil, espera hasta que vaya de derecha a izquierda y entonces brinca hacia ella, pasando las 2 bases de energía eléctrica, o déjate caer por la orilla derecha y cuando caigas haz el control hacia abajo y oprime A para colgarte.






CLUB

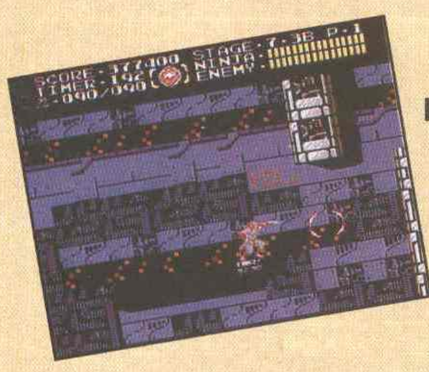

AXELAY ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI, INC. © 1992 KONAMI. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS





Nintendo®





ESCENA 7-3B

Avanza poco a poco desde el primer ladrillo de los que desaparecen, golpeando a los enemigos para así vencerlos y evitar que te peguen cuando estés brincando. También hazlo con los que están más adelante.

ESCENA 7-4A

Es bueno saber que hay alguien lo suficientemente bueno para llegar hasta aquí (y nos referimos jugando, no leyendo). Clancy es el último enemigo y te atacará en 3 formas:

1.-Pégate a la pared derecha donde indica la primera foto y ahí no te pegarán las bolas cuando las aviente; cuando se acerque brinca hacia él y golpéalo 2 ó 3 veces y luego muévete de lado a lado para evitar los rayos. Repite esto hasta que lo elimines.



2.-Ponte debajo de cualquiera de sus manos y golpéale la cara mientras se encuentra absorbiendo poder; antes de que te arroje la bola, bájate y corre de un extremo a otro y cuando arroje la bola hacia donde vas, regrésate rápidamente.

3.-La tercera es la vencida: permanece en la parte izquierda de la pantalla y cuando se esté alejando golpéalo 2 ó 3 veces en el cristal, pero cuidado con los disparos. Cuando le hayas roto el cristal golpea el "corazón"; siempre trata de quedarte entre los disparos que hace para que sea más fácil. ¡Buena suerte!

analizando a:

LITTLE SAMSON

Un día el cielo azul sobre el reino de Belland se obscureció apareciendo entonces Ta Keed, el príncipe de la obscuridad, quien le advirtió al rey que tenía 5 días para entregarle su reino, o la obscuridad y el caos permanecerían eternamente; el rey, ante esta difícil situación, decide llamar a 4 valientes guerreros para poner fin a esta amenaza; estos 4 guerreros son un dragón que puede volar por cortos períodos de tiempo y escupir fuego, un hombre de piedra que es fuerte y que puede caminar sobre superficies con picos, un ratón muy rápido que ataca con poderosas bombas y un valiente niño conocido como Little Samson.

En Little Samson debes avanzar a lo largo de 13 escenas para llegar al castillo de Ta Keed. Al final de cada escena encontrarás a un enemigo final hambriento y que en su dieta incluye héroes.

En algunas escenas el camino se divide, lo que quiere decir que no siempre te enfrentarás a los mismos enemigos al final de cada escena.



El reino de Belland está en peligro, sólo Little Samson puede salvarlo.

Tú podrás escoger a cualquiera de los cuatro guerreros (a excepción de las 4 primeras escenas) poniendo pausa para poder usarlos en las situaciones que más convenga, según sus características; por ejemplo: el hombre de piedra puede caminar sobre picos pero no puede escalar; el pequeño ratón es muy rápido, escala y puede entrar en pequeños huecos pero es muy débil en sus ataques y muy vulnerable.



Te darás cuenta que en Ta Keed los visitantes no son bienvenidos.

Este juego tiene buenos gráficos y música y el reto es variable, así jugadores de todos tipos podrán divertirse y avanzar sin llegar a desesperarse, además de contar con la opción de password.

Algo que nos parece digno de mencionar es que la animación de



Sólo el hombre de piedra puede caminar sobre estos hongos.

los personajes y algunos enemigos es muy buena; un gran ejemplo de los personajes lo puedes ver cuando cualquiera de ellos es atrapado por un remolino y comienza a dar vueltas.



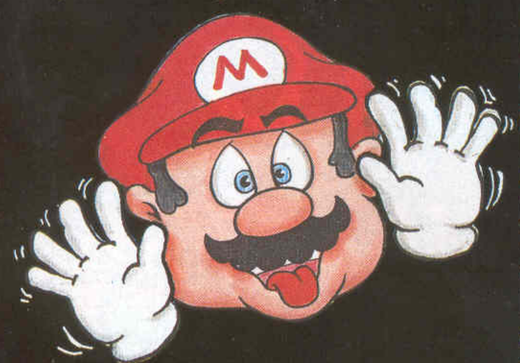
No cabe duda que Belland es variada en paisajes... y peligros.

Little Samson es un juego entretenido con buen nivel de reto que los jugadores de NES 8 bits deben conocer y jugar.



el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY



Lero, lero, candelero. Aquí estamos otra vez escribiendo el Control de los Profesionales. Esta vez tocaremos un tema que se nos hace sumamente interesante: la burla. Hemos visto lo mismo en casas de algunos amigos que en algunas Arcadias cómo los ganadores se burlan de los perdedores. Esto la verdad a nosotros se nos hace triste por un lado y desagradable por el otro. Pensamos que si entre nosotros los videojugadores existiera un "CODIGO DE ETICA" el primer mandamiento sería precisamente No Burlarse.

Un ganador se ve aún más grande cuando presenta su victoria con sencillez y humildad.

AXY y SPOT



Al ganar Ryu es el más sencillo y menos escandaloso ¿A poco no es más admirado?

A nosotros la verdad es que no nos gusta jugar con gente que se burle. Street Fighter II es uno de los juegos que más se presta a que el ganador se burle del perdedor, pero si tú te has dado cuenta, por ejemplo en las Arcadias, los realmente buenos jugadores no se burlan de sus contrincantes. Eso hace que los ánimos no se enciendan y el reto quede sólo en el video.

¡Ah! Pero todo lo anterior no quiere decir que no tengamos sentido del humor, por supuesto que lo tenemos. El chiste de todo está en poder distinguir dónde termina el buen humor y dónde empieza la burla. Cuando estés haciendo bromas y veas que a tu contrincante no le gustan mucho, mejor párale.



¡Qué lástima que no funcione la Zapper cuando sale este perro burlón!

Ahora bien, la moneda también tiene otro lado. Si se están burlando de ti, trata de controlarte y no hacer caso de las mofas. Si sientes que ya estás a punto de explotar, mejor deja tu control y date la media vuelta e ignora al burlón.

Si tú te burlas de quien pierde ante ti, nunca querrán jugar de nuevo contigo y no podrás demostrar lo bueno que eres.

AXY y SPOT

Lo más probable es que te diga que le tienes miedo, que eres cobarde, que él es mejor que tú... de todas formas ignóralo y cuando ambos estén calmados dile que no te gusta jugar con gente burlona... ¡pero cúmplelo! si sigue burlándose déjalo jugando solo.

¿Cómo te gustaría que te reconocieran? ¿Como buen jugador o como burlón? Recuerda que siempre es mejor que digan "Qué bien juega este chavo" a que digan "Qué presumido y burlón es este chavo"

Siempre habrá alguien mejor que tú. Si tú te burlas de alguien hoy, alguien se puede burlar de ti mañana. Además, aunque domines un juego a la perfección y seas el campeón invencible, si te retan en otro juego que tú no domines tendrás que jugarlo y no te gustaría que se burlaran de ti ¿o sí?

AXY y SPOT



En muchos videojuegos los personajes se burlan de ti porque saben que tienes la posibilidad de derrotarlos... y cuando lo logras hasta sientes más bonito ¿o no?

Es lógico que a nadie le guste perder, pero si encima de eso se burlan del perdedor pues el coraje va a ser muy grande. Si lo que pretendes es pelear de verdad, burlarse es la más rápida provocación.

AXY y SPOT

el taller de LUIGI

¿Por qué hay veces que cuando meto el cartucho la imagen se ve azul o de muchos colores?

García Guerrero Dorian Omar

Cuando pasa esto quiere decir que tus cartuchos y la consola están sucios. Por lo mismo no es recomendable que uses los cartuchos en otro aparato, pues podrías descomponerlo. Mejor tráelos a mi Taller para darles un buen mantenimiento.

Para cualquiera de estos dos casos te recomiendo traerme tu consola para revisarla sin costo alguno.

¿Cuál es la razón de que se vieran muchos números cuando jugaba el cartucho de Mario Bros?

Raul Cervantes Vargas

Existen dos posibles causas cuando se ven números u otras figuras:

-Una es que tus cartuchos o consola estén sucios. Te recordamos no soplar al interior de los cartuchos.

-La otra causa es que probablemente algún circuito interno esté dañado y si al salir cuadritos de colores o números continúas jugando, es casi seguro que dañarás el programa completo de tu juego.

Si tu Nintendo, Game Boy o cualquier accesorio original anda fallando, tráemelo y yo te lo arreglo.

Nota: No lleves tu Nintendo a otros talleres porque los dañan más, ya que ellos no tienen las partes originales.



STREET FIGHTER II

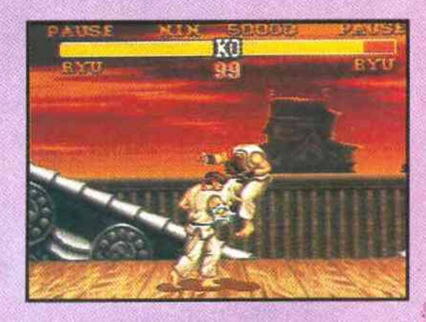
En la versión Arcadia de Street Fighter II hay muchos trucos como los de apagar la máquina, trabar un enemigo y sacar Ryu vs. Ryu ¿Alguno de estos trucos sale en la versión del SNES?

Todos los trucos que se hacen con Guile no se pueden hacer en el SNES, pero sí el de Ryu vs. Ryu del mismo color y para lograrlo haz lo siguiente: empieza tu juego, escoge cualquier jugador que no sea Ryu, cuando llegues a la escena de Ryu, el segundo jugador debe apretar Start en su control para entrar al juego y escoger a cualquiera que no sea Ryu; entonces deberán empatar los 4 rounds y cuando salga la opción de "continue" el jugador 1 debe apretar Start y ahora sí escoger a Ryu para pelear Ryu vs. Ryu con el mismo uniforme.













Otra versión del mismo truco es la de Ken vs. Ken, donde debes repetir todo lo anterior (ahora con Ken en vez de Ryu) pero al estar en la escena de Ken y empatar los 2 jugadores, el que debe continuar y escoger a Ken es el segundo jugador.

Este truco lo puedes realizar con o sin la clave de Club Nintendo # 9.

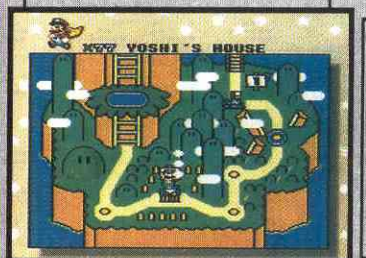
SUPER MARIO WORLD

Nos han llegado muchas preguntas sobre las 96 escenas de Super Mario World, por eso te ennumeramos todas las que tienes que pasar para que te marque las 96, pero recuerda que las escenas que tienen doble número, tienes que pasarlas de dos maneras diferentes.

YOSHI'S ISLAND
1.-YOSHI'S ISLAND 1
2.-YELLOW SWITCH PALACE
3.-YOSHI'S ISLAND 2
4.-YOSHI'S ISLAND 3
5.-YOSHI'S ISLAND 4
6.-IGGY'S CASTLE



DONUT PLAINS
7 y 8.-DONUT PLAINS 1
9 y 10.-DONUT PLAINS 2
11.-GREEN SWITCH PALACE
12 y 13.-DONUT GHOST HOUSE
14.-DONUT PLAINS 3
15.-DONUT PLAINS 4
16 y 17.-DONUT SECRET 1
18 y 19.-DONUT SECRET HOUSE
20.-DONUT SECRET 2
21.-MORTON'S CASTLE



VANILLA DOME
22 y 23.-VANILLA DOME 1
24 y 25.-VANILLA DOME 2
26.-RED SWITCH PALACE
27.-VANILLA GHOST
28.-VANILLA DOME 3
29.-VANILLA DOME 4
30.-LEMMY'S CASTLE
31 y 32.-VANILLA SECRET 1
33.-VANILLA SECRET 2
34.-VANILLA SECRET 3
35.-VANILLA FORTRESS





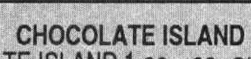




FOREST OF ILLUSION
43 y 44.-FOREST OF ILLUSION 1
45 y 46.-FOREST OF ILLUSION 2
47.-BLUE SWITCH PALACE
48 y 49.-FOREST OF ILLUSION 3
50 y 51.-FOREST GHOST HOUSE
52 y 53.-FOREST OF ILLUSION 4
54.-FOREST SECRET AREA
55.-FOREST FORTRESS
56.-ROY'S CASTLE



TWIN BRIDGES
36 y 37.-CHEESE BRIDGE AREA
38.-SODA LAKE
39.-COOKIE MOUNTAIN
40.-BUTTER BRIDGE 1
41.-BUTTER BRIDGE 2
42.-LUDWIG'S CASTLE



CHOCOLATE ISLAND
57.-CHOCOLATE ISLAND 1
58.-CHOCO GHOST HOUSE
59 y 60.-CHOCOLATE ISLAND 2
61.-CHOCOLATE SECRET
62 y 63.-CHOCOLATE ISLAND 3
64.-CHOCOLATE FORTESS
65.-CHOCOLATE ISLAND 4
66.-CHOCOLATE ISLAND 5
67.-WENDY'S CASTLE





VALLEY OF BOWSER
68.-SUNKEN GHOST SHIP
69.-VALLEY OF BOWSER 1
70 y 71.-VALLEY OF BOWSER 2
72 y 73.-VALLEY GHOST HOUSE
74.-VALLEY OF BOWSER 3
75 y 76.-VALLEY OF BOWSER 4
77.-LARRY'S CASTLE
78.-VALLEY FORTRESS





SPECIAL WORLD
89.-GNARLY
90.-TUBULAR
91.-WAY COOL
92.-AWESOME
93.-GROOVY
94.-MONDO
95.-OUTRANGEOUS
96.-FUNKY



STAR WORLD
79 y 80.-STAR WORLD 1
81 y 82.-STAR WORLD 2
83 y 84.-STAR WORLD 3
85 y 86.-STAR WORLD 4
87 y 88.-STAR WORLD 5



BATTLETOADS

Ya sólo me hace falta pasar la última escena para poder terminar este juego ¿Podrían ayudarme con tips?

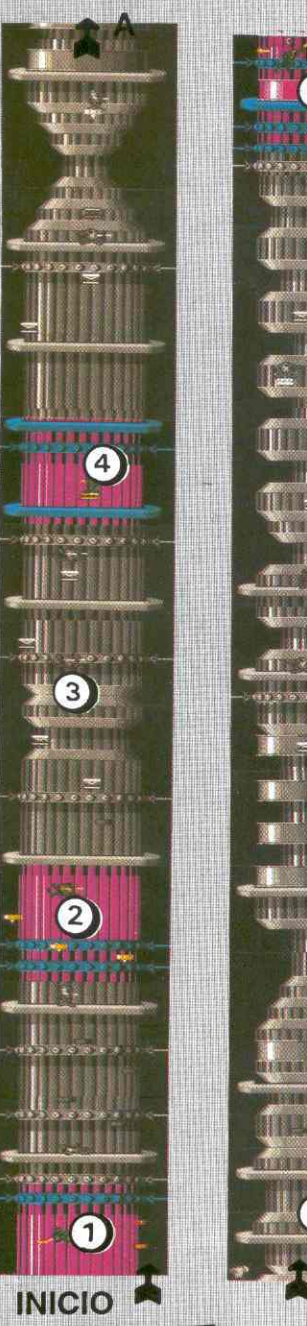
La escena 12 es una escena difícil donde debes ir subiendo y cualquier salto en falso puede hacer que pierdas una vida. Aquí te damos algunos tips.

4.-Cuando puedas checar desde un trampolín lo que hay más arriba, hazlo para evitar ser golpeado.

3.-Para mantener estas bases debes saltar constantemente sobre ellas; también debes tener cuidado con ellas más adelante.

2.-Cuando puedas estudia la secuencia en la que aparecen y desaparecen para evitar caer, sobre todo en partes más adelantadas.

1.-Es importante que siempre obtengas estos tubos amarillos, ya que son muy valiosos.



5.-Trata de llegarle a esta nube por atrás para que te deje pasar.

6.-Cuando veas los mástiles amarillos no dudes en subirte, ya que aparecerá una cara que te soplará y puede tirarte si no estás agarrado de algo.

7.-Para ir subiendo sin que te estorbe el viento de la nube, espera a que pase al sentido contrario al que vayas a subir y después brinca sin tratar de detenerte; la primera vez siempre brinca hacia la izquierda, la segunda a la izquierda y una a la derecha.

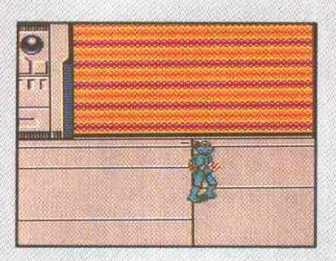


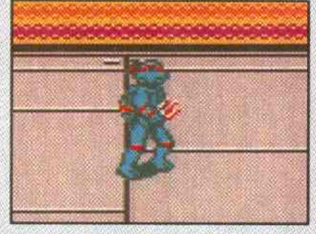
¡Al fin! Dark Queen
Cuando llegues aquí no te pongas nervioso o todo tu trabajo será echado a la basura. Dale golpes y cabezazos antes y después de que se convierta en un remolino; cuando esto suceda mantente en movimiento para que no te acorrale y te quite toda la energía. Cuando se salga de la pantalla corre de un lado a otro para evitar que te caiga encima.

T.M.N.T. II -The Arcade game-

¿Cómo puedo vencer más fácilmente a Shredder?

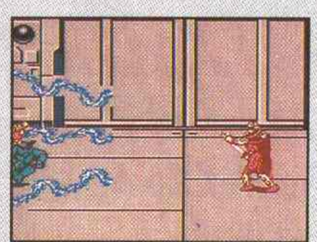
La respuesta nos la dio nuestro lector ADA:

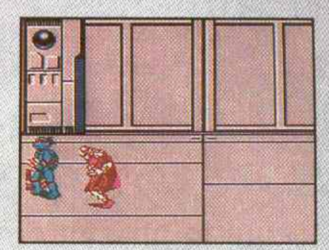




Después de eliminar a Krang colócate exactamente como indica la foto.

Ahora, pégate a la orilla izquierda y sin parar da patadas voladoras (presiona A y al estar en el aire presiona B) hacia la izquierda para eliminar fácilmente al verdadero Shredder con 64 patadas sin que el falso te toque.

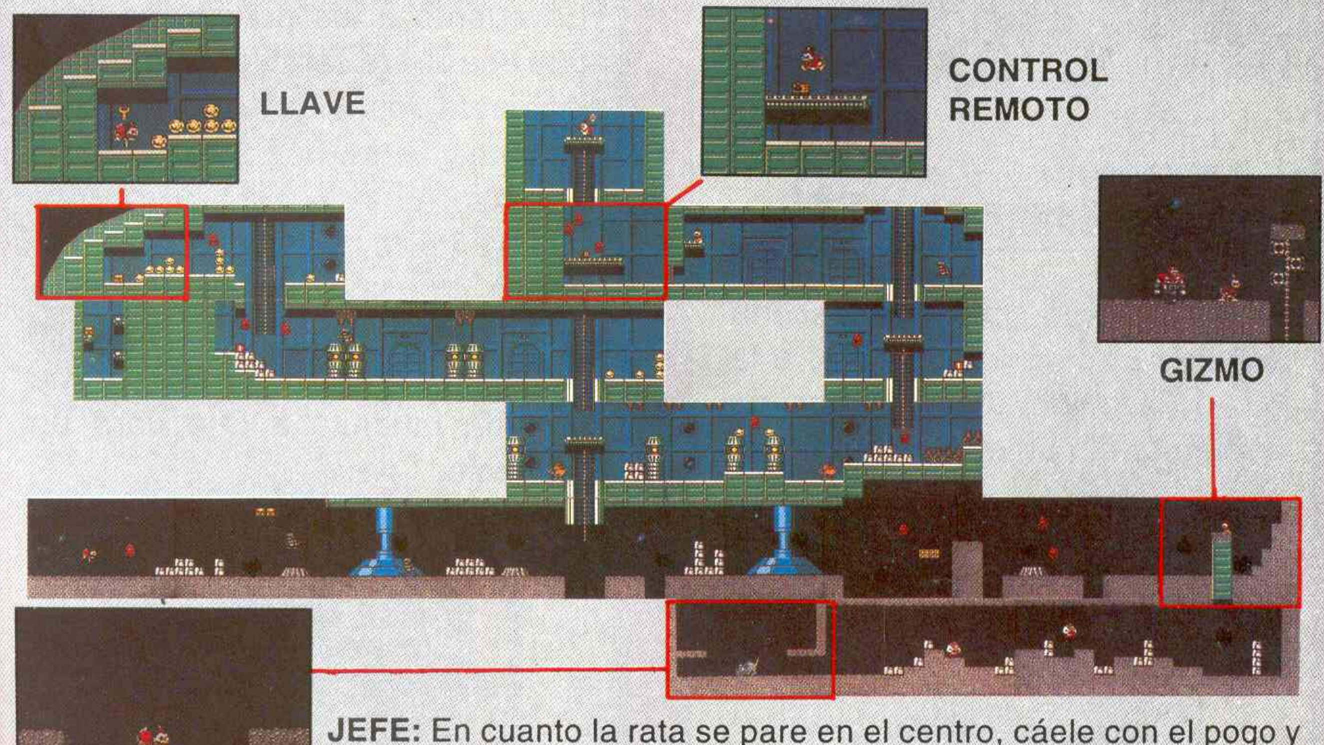




DUCK TALES

¿Cómo paso la Luna?

Primero tienes que ir por la llave para poder entrar al cuarto donde está el control remoto. Ya que lo obtengas regrésate, ve donde aparece el pato Gizmo, y baja por el camino para llegar al jefe.



JEFE: En cuanto la rata se pare en el centro, cáele con el pogo y rebota hacia el lado contrario. Ahora repite la jugada, pero recuerda utilizar el pogo al saltar para esquivar a la rata.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

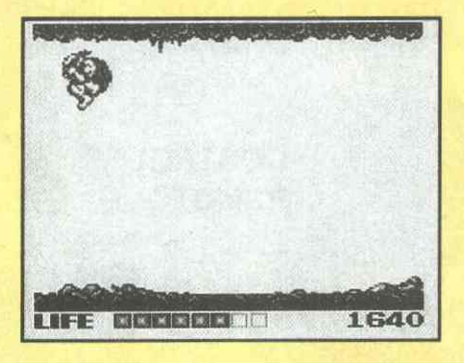
Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

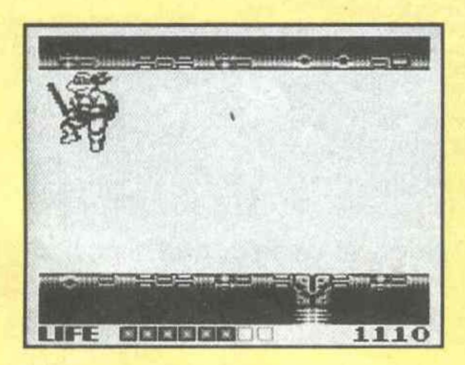
T.M.N.T.
-Fall of the Foot Clan-

Aquí te presentamos la ubicación de más cuartos secretos.

Al principio de la escena 4-2 dirígete hasta la orilla izquierda y brinca para entrar al cuarto secreto, donde debes averiguar el número secreto.



También al principio de la escena 5-2 hay otro cuarto secreto; a la orilla. También debes tratar de averiguar el número secreto.



THE LEGEND OF ZELDA
-A Link to the Past-

Este juego tiene varias cosas que son curiosas, aquí te mencionamos 2 de ellas:

¿Recuerdas que Sahasrahla te había dicho que la única forma de vercerla era rebotándole su magia con Master Sword?, pues no es cierto, ya que también le puedes rebotar su magia, con el Bug Net que da el niño en la Villa Kakariko.



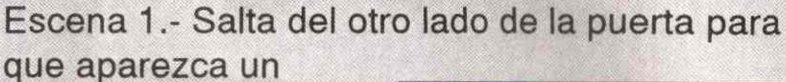
En cuanto a los polvos mágicos que usas para cambiar la forma de los enemigos, ¿los has tratado de usar en una gallina? Seguramente sí, y como no viste que haya pasado algo ya no lo intentaste, pero si lo haces con una gallina que está escondida en una jarra en la villa Kakariko, verás que se transforma en una muchacha que dará un mensaje.



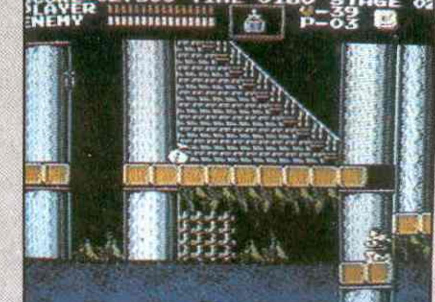
CASTLEVANIA

Tesoros Escondidos

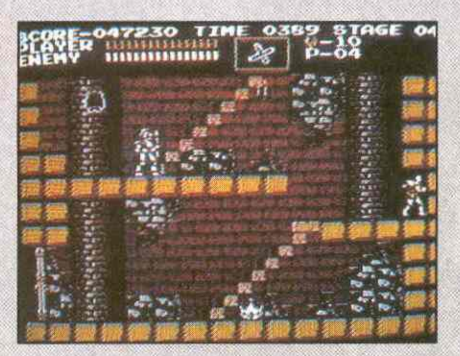




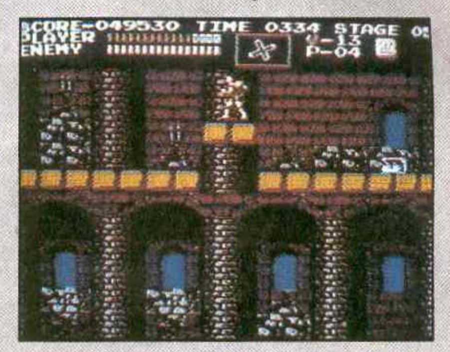
Escena 1.- Salta del otro lado de la puerta para que aparezca un tesoro.



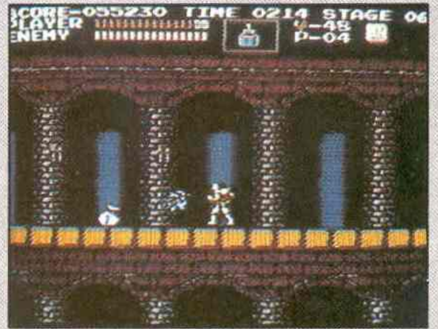
Escena 2.- Rompe el bloque para poder bajar y luego agáchate para que salga un tesoro.



Escena 4.- Rompe los dos bloques y métete en el hueco, así aparecerá un tesoro abajo.



Escena 5.- Sube en la base y quédate quieto por unos segundos hasta que salga un tesoro.



Escena 6.- Quédate inmóvil en el arco de derecha a izquierda, así aparecerá un tesoro.



Escena 7.- Agáchate en la orilla, como indica la foto, para que aparezca un tesoro.



Escena 9.- Agáchate donde indica la foto para que salga un tesoro en la orilla.



Los hermanos Lee vivieron en paz desde su último encuentro contra las fuerzas del mal. Billy, Jimmy y Marion se fueron a vivir a Los Angeles, donde abrieron una escuela de artes marciales. Todo parecía tranquilo hasta que Marion (que es agente secreto de la policía) desapareció mientras investigaba a una organización conocida como "Black Shadow Warriors", así que sin dudarlo los hermanos Lee vuelven a la acción.



¡Hey! Espera tu turno como los demás.

Cada juego de la serie Double Dragon se ha caracterizado por siempre incluir una nueva variedad de golpes y movimientos cosa que lo hace muy llamativo. Y este nuevo juego no podía ser la excepción, menos aún siendo de Súper Nintendo, pues además de los clásicos "golpes, patadas y agarres", hay todo tipo de innovaciones, como la de poner defensa para enganchar a tu enemigo y hacerle pasar un mal rato. Otra cosa es la de poder realizar una serie de golpes especiales cuando la línea del "Dragon Power" tenga cierto nivel.



Imagínate qué tan espectaculares son los golpes que en los créditos aparecen sus diseñadores.

Durante las 7 escenas de tu misión deberás derrotar a todo el que se cruce en tu camino hacia la guarida de "Duke", quien es el líder de los Black Shadow Warriors.



Cuando tu nivel de "Dragon Power" esté al máximo, tu poder aumentará por unos segundos.

La misión no será fácil pues tus enemigos tienen muy buenas técnicas de ataque que dificultarán el rescate de Marion.

Los gráficos y música son buenos, aunque pudieron ser mejores (a excepción de los temas de las escenas 3 y 5 que serán fácilmente reconocidos por los fans de este juego).



En la escena 3 colócate como Billy (Azul) y espera a que los enemigos se pongan en medio de la pera, entonces golpéala continuamente (No rápido). Así sacarás más puntos por enemigo. ***AXY***

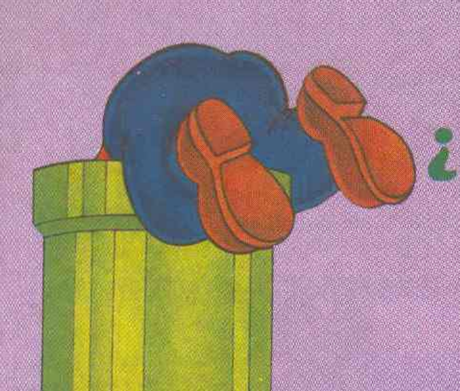


¿Hasta donde llegarán los hermanos Lee? Eso depende de tu habilidad.

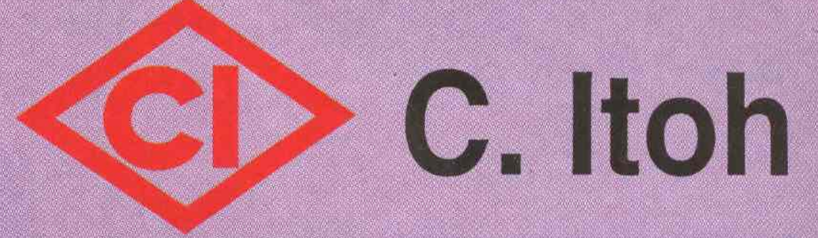
Es oportuno comentar que la primer ocasión que juegues Double Dragon notarás la animación del personaje "medio rara", pero te acostumbrarás muy rápido. Además, los casi 30 golpes y movimientos que tiene, así como el poder tomar armas de los enemigos, le da una gran acción.



En la pantalla final te enfrentarás con los jefes de las escenas anteriores.



¿Qué hay dentro de...?



Probablemente tú nos mandaste una carta preguntándonos por C. Itoh. Pues bien, C. Itoh de México, S. A. de C. V. es una compañía afiliada de C. Itoh & Co, Ltd, con sede en Japón. C. Itoh debe su nombre a su fundador, Chusei Itoh. Internacionalmente C. Itoh es una compañía muy importante. Fue fundada en 1858 ¡hace 134 años! y cuenta con 45 oficinas dentro de Japón y 161 en otros países. Sus ventas anuales ascienden a $155,141 millones de dólares.



Barco petrolero utilizado por C. Itoh

C. Itoh es una compañía comercializadora de productos que importa y exporta en cada país donde está establecida, además de contar con más de 800 empresas afiliadas, más de 30 de ellas fabricantes de productos. La visión que tiene C. Itoh acerca del futuro le ha permitido incursionar con éxito en 5 diferentes campos de la industria que son: 1) Información y Telecomunicaciones; 2) Desarrollo y Construcción de Infraestructura; 3) Servicios Financieros; 4) Desarrollo de Recursos Naturales y 5) Venta al por menor. Por ejemplo, hace 2 meses C. Itoh, junto con Toshiba, compró el 12.5% de Warner Bros.

En México C. Itoh es la empresa japonesa más antigua. Además de ser el único representante autorizado de los productos Nintendo, importa las motos Yamaha, las llantas Yokohama, equipo de curación Terumo, maquinaria pesada y equipo especializado para Pemex, C. F. E. y muchas compañías más.



Sevicios Financieros uno de los campos de C. Itoh.

C. Itoh también apoya a la economía mexicana al exportar pollos al Japón ¡más de 10 millones al año!

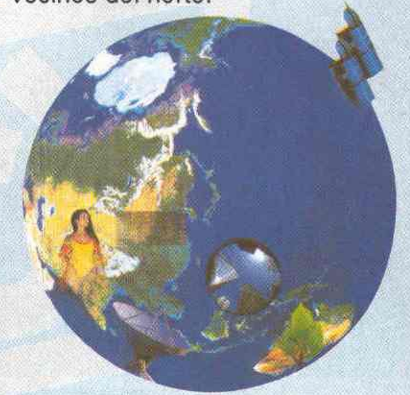


Desarrollo de Recursos Naturales. Una de las prioridades de C. Itoh... y de todo el mundo.

Pero lo que a nosotros más nos interesa es Nintendo y ahí C. Itoh ha puesto el esfuerzo de mucha gente para traernos a México los más importantes títulos ¡Antes que en Estados Unidos y Canadá!

¿Sabías que Street Fighter II y Tortugas IV para Super Nintendo salieron antes en México que en Estados Unidos?

Para lograrlo, C. Itoh tiene que traer estos juegos por paquetería desde Estados Unidos, en lugar de hacerlo por trailer, y por carga aérea desde Japón en lugar de traerlos por barco. Esta política está resultando un éxito y los videojugadores mexicanos estamos felices, ya que por fin les estamos ganando a nuestros países vecinos del norte.



C. Itoh cambiará este mes su nombre por ITOCHU CORPORATION en Japón y por ITOCHU MEXICO S. A. DE C. V., pero no importa mientras sigan estrenando en México los mejores títulos de Nintendo.



En México, C. Itoh es el único representante autorizado de Nintendo of America.

La estrategia es estrenar los mejores juegos de Nintendo en México antes que en Estados Unidos y Canadá.



Sin duda alguna el mejor juego de naves es AXELAY por la infinidad de detalles que aparecen a lo largo del juego, con una calidad de gráficos que se puede comparar con los de un juego Arcadia.

Ahora Konami muestra su gran dominio de la escala y rotación, sobre todo en las escenas 1, 3 y 5 donde el scroll (movimiento de pantalla) es vertical, pero con una perspectiva nunca vista en SNES en donde avanzas por el horizonte.



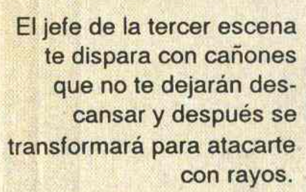
Las escenas 2, 4 y 6 son de scroll horizontal con gran movimiento en los fondos. Aquí te mostramos parte de la segunda escena.





El segundo jefe se mueve constantemente y tratará de eliminarte con su ametralladora y su laser.

El jefe de la tercer escena te dispara con cañones que no te dejarán descansar y después se transformará para atacarte con rayos.







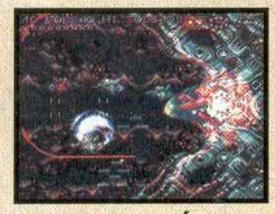




Al final de la cuarta escena caerán rocas antes de que el jefe caiga al agua. Este jefe te atacará con un rayo que sacude tu nave.



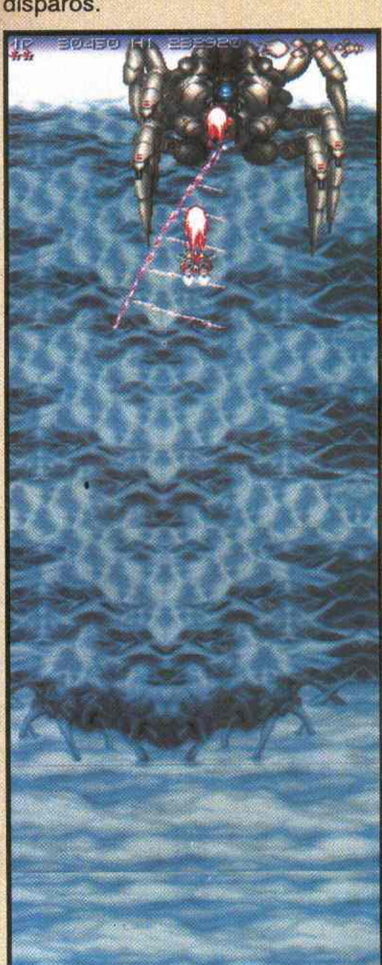


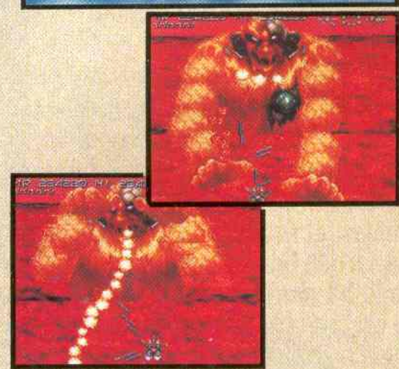


El jefe de la escena 6 tratará de eliminarte de múltiples formas; es más, hace copias de tu nave con tal de vencerte.

Más que hablar del juego quisimos que las fotos te dieran una idea más clara de este impresionante juego, aunque nada se compara con jugarlo.

Aquí se muestra parte de la escena 1 y con el jefe lanzándote el rayo que te hace más difícil esquivar sus disparos.





Al enfrentar al jefe de la quinta escena tienes que esquivar sus ataques y dispararle al pecho para eliminarlo.







Corría el año de 1916 en Francia; eran los años de la Primera Guerra Mundial, donde por primera vez se usaron los aviones para combatir. Las fuerzas aéreas de Inglaterra se encontraban en Francia para oponer resistencia al ejército alemán, y un escuadrón de 5 pilotos es puesto a cubrir una pequeña área; es ahí donde comienza tu aventura.



¡Oh, oh! Parece que hay problemas ¡3 biplanos enemigos a la vez!

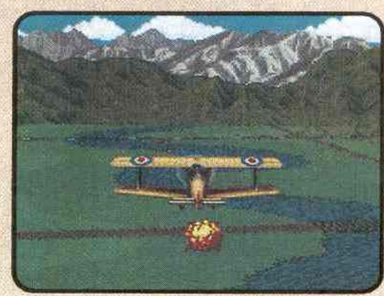
Wings 2 es un juego de Namco donde debemos pilotear un avión biplano para cumplir con diferentes órdenes que te serán otorgadas; para cumplir con estas misiones debes escoger de entre 5 pilotos, todos con diferentes características pero con una sola intención: ser los mejores.

Los 3 tipos de misiones a los que te debes enfrentar son:

1.-Bombardear cuarteles enemigos:

En un rápido vuelo debes pasar sobre las líneas enemigas y arrojar bombas sobre los puntos que se te han asignado.

2.-Ataques Aire-Tierra:



Entre más rápido finalices tus misiones, más puntos obtendrás; ten eso en mente al combatir.

Sobrevolando la superficie debes localizar al enemigo y con tu ametralladora ponerlos fuera de combate.



¿Podrás sobrevivir una batalla contra el Barón Rojo? Tal vez sí y pasar a la historia.

3.-"Pelea de perros":

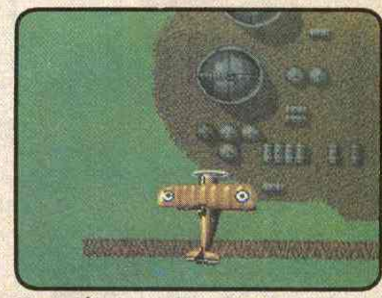
Cuando el enemigo entra a tu territorio debes volar y derribarlo en el aire.

Al final de cada misión obtendrás puntos por victoria, los que deberás usar para subir las habilidades de cada piloto para un mejor desempeño y, por qué no, también obtener un ascenso.



Trata de usar tus puntos de victoria lo más inteligentemente posible.

Wings 2 utiliza de gran forma la rotación y escala al estilo de Pilotwings, sólo que esta vez no se trata de aterrizar tu avión sino de sobrevivir en el aire. Buenos efectos de sonido y gráficos te llevarán a grandes alturas, pero procura no ser derribado.



Esta fábrica parece un buen lugar para arrojar tus bombas.



UN VISTAZO A:

Barbie Game Girl

TOM & JERRY

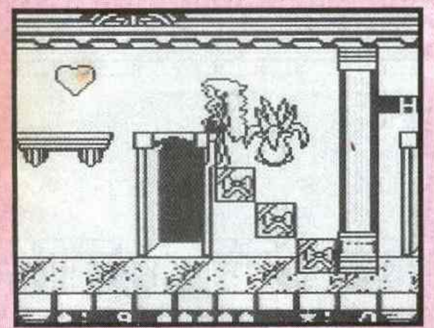
BARBIE "GAME GIRL"

Barbie, la famosa muñeca, hace su arribo al Game Girl (perdón, Game Boy), en un juego diseñado especialmente para todas la niñas, que se podrán sentir identificadas con este personaje.

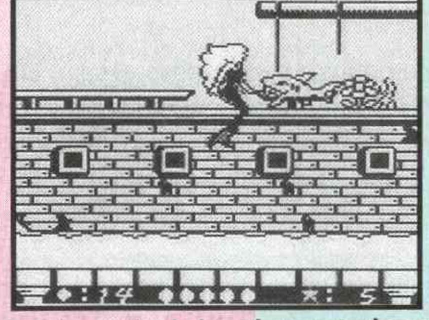


Barbie ha encontrado las zapatillas, ¿encontrará los otros 6 accesorios?

La historia: Ken ha invitado a Barbie a una cita de ensueño para ella; como esta cita no es normal, no debe ponerse cualquier ropa, y es ahí donde empiezan las aventuras en búsqueda de los 7 accesorios, los cuales están distribuidos en también 7 escenas que son: Mundo Marino, Juguetería,



En cada escena podrás mover las cajas para tomar diferentes implementos.



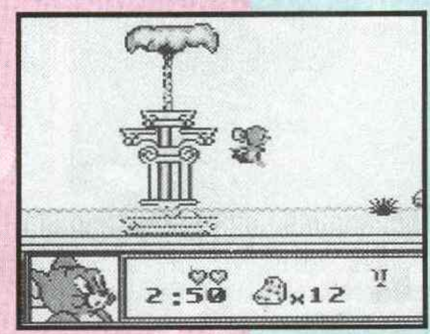
En el mundo de las sirenas todo es fantasía... menos este tiburón.

Boutique, Fuente de Sodas, Music Manía, Centro Comercial y el Mundo de las Sirenas.

En cada escena Barbie encontrará obstáculos que parecen impasables, pero que seguramente con tu ayuda podrá librarlos y lograr su cita de ensueño con Ken.

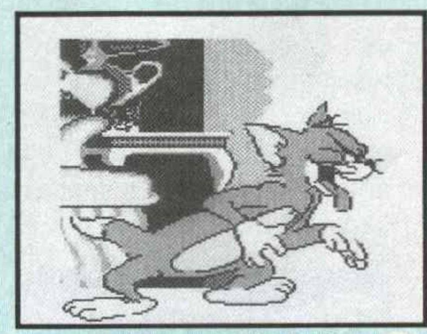
TOM & JERRY

Tuffy, el pequeño ratón amigo de Jerry, se ha extraviado y buscarlo no sería tan peligroso si Tom no lo estuviera buscando también.



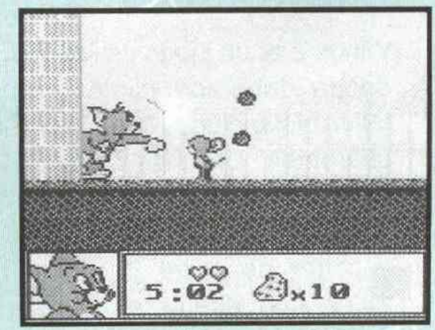
Que no quede lugar sin buscar; aún en esta fuente se puede encontrar Tuffy.

El famoso dúo de las caricaturas ha vuelto al videojuego, sólo que esta vez dan un salto del NES al Game Boy.Aquí debes ayudar de nueva cuenta a Jerry, ese pequeño roedor café que debe ir en busca de su amigo Tuffy, quien se encuentra perdido. Esto debes tratar de hacerlo rápido porque si primero lo encuentra Tom no será para ponerlo a salvo.



Chequen la expresión de Tom, eso es lo que tiene preocupado a Jerry.

La programación corre por cuenta de Beam Software (el que hizo la versión del NES), por lo que podrás imaginar que el control y la diversión son casi los mismos.



Cuidado con Tom; aquí Jerry se salvó por un pelo de gato.

Hi-Tech siempre se ha preocupado por los jóvenes jugadores, y es por eso que ha lanzado estos 2 títulos.

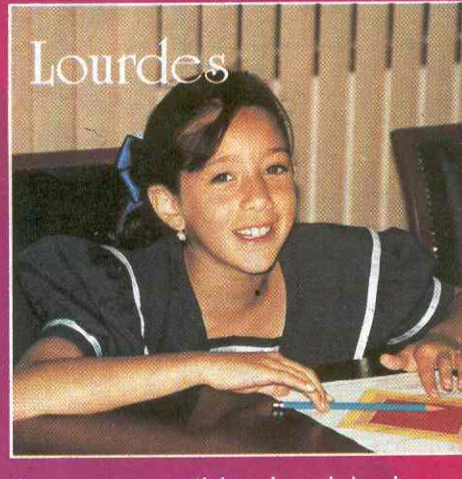


EL CONTROL DE LAS LECTORAS

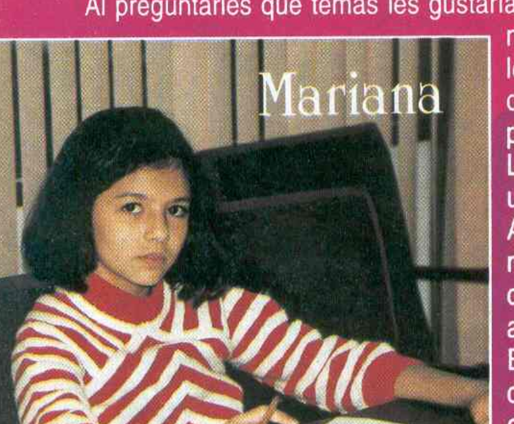
Si te estás preguntando qué queremos decir con esto de "El Control de los Lectores", te informamos que este es el título definitivo de esta sección que en el número anterior habíamos llamado "Los Lectores Opinan". La razón es sencilla: el control lo llevas tú.


Leonora

Como recordarás, hace un mes iniciamos reuniones para obtener de nuestros lectores ideas y opiniones frescas y directas sobre Nintendo y así ofrecerte una revista cada vez más moderna, actual y atractiva.
En esta ocasión quisimos conocer la opinión de las mujeres y por tal motivo invitamos a Laura Guzmán, Lourdes Hernández y Margarita Gallardo, de 26, 25 y 22 años, respectivamente, así como a nuestras asiduas lectoras Leonora Milán, Lourdes Roth y Mariana Domínguez, las tres de 11 años de edad.
Desde el principio de nuestra charla surgió la diferencia en cuanto al tipo de juegos que les atraen: las "chicas mayores" prefieren juegos de habilidad y destreza como Dr. Mario, Tetris y Hatris; en cambio, nuestras "pequeñas lectoras" se inclinan por cartuchos como Flintstones, Tiny Toon o Little Mermaid.
Sin embargo, todas coincidieron en mencionar un juego que les gusta mucho ¿Cuál creen? ¡Claro! Street Fighter II para el Súper NES, el cual ha sido un éxito en todo el mundo, entre chicos, grandes, hombres y mujeres. Sin embargo, mencionaron que los juegos que consideran "femeninos" son Barbie y Little Mermaid, con lo que nosotros estamos de acuerdo.

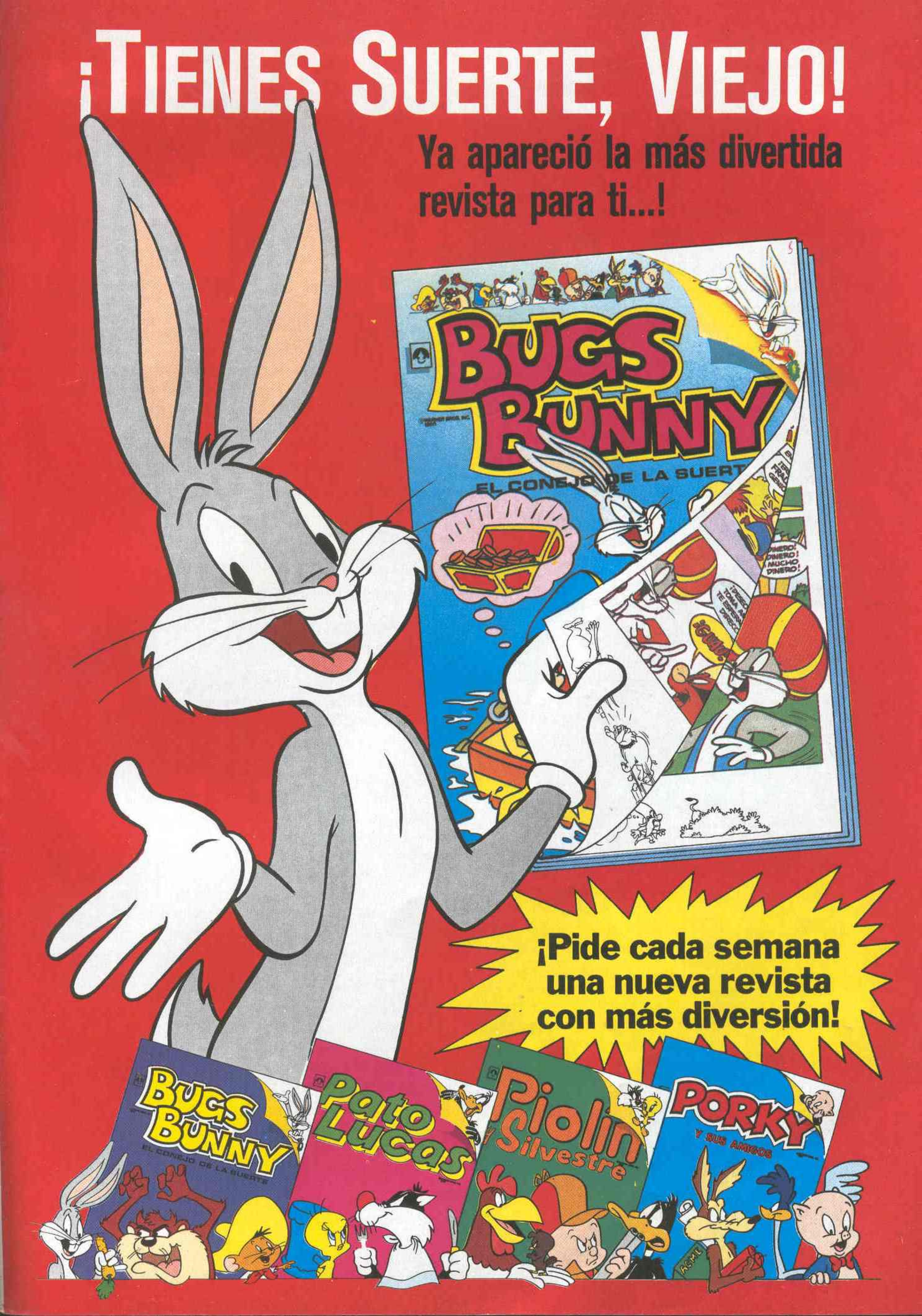

Lourdes

Por otro lado, al informarles que de cada 10 cartas que recibe Club Nintendo, sólo 2 son de mujeres, nos contestaron que es porque los hombres están mucho más "entrados" con la actividad de los videojuegos, pues ellas fácilmente pueden entretenerse con otra actividad, ¿será cierto?
Pasando a otro punto, nuestras amigas nos hablaron de sus secciones favoritas en Club Nintendo, y nuevamente confirmamos que Cartas a Dr. Mario les encanta porque así conocen la opinión de otros lectores, como también S.O.S. por todos los tips que ahí encuentran.
Al preguntarles qué temas les gustaría que incluyera algún cartucho, Leonora -la más inquieta y chispeante del grupo- dijo que le gustaría mucho un juego sobre Mitología, otro sobre cosas que existan de verdad y en los que uno participe descubriendo pistas; en cambio a Lourdes y a Mariana les gustaría crear juegos de caricaturas. Las "chicas mayores", por su parte, preferirían juegos educativos tipo Video Mation u otros que incluyan diferentes estilos de música.


Mariana

Al seguir platicando, nuevamente abordamos el tema de Street Fighter II, del cual nos dijeron que no tienen un personaje favorito pues piensan (y están en lo correcto) que cada uno tiene diferentes cualidades y habilidad para vencer a otro adversario, "todo depende de lo hábil y mentalmente rápido que seas".
Bueno, pronto haremos otra reunión con nuestros lectores para continuar con un contacto más cercano que nos dé la oportunidad de darte lo que a ti más te gusta: información nueva y clásica.
Tú sabes que para dominar un juego debes tener el control, y este control es tuyo.
Hasta la vista




¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS

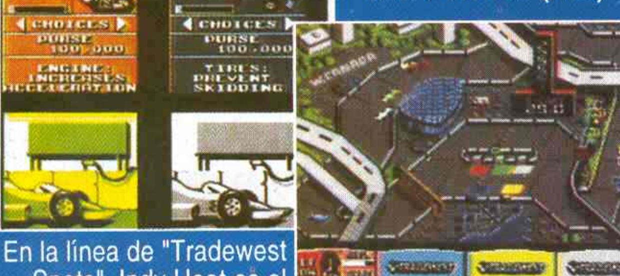
ESTE MES



GEORGE FOREMAN K.O. BOXING (SNES)

Desde aquel famoso y ya súper clásico Punch Out no se había hecho un buen juego de Box que conjuntara todo lo que encuentras en este rudo deporte: acción, emoción, rudeza y diversión.

George Foreman K.O. Boxing ofrece todo lo anterior en cada round, donde debemos acompañar esta leyenda viviente a la conquista del título mundial. Un juego que seguramente será un campeón de los pesos pesados.



INDY HEAT (NES)

En la línea de "Tradewest Spots", Indy Heat es el primer juego de carreras donde podrán competir de 1 a 4 jugadores (con el NES Four Score o el NES Satellite) en carreras de autos, a través de 9 diferentes pistas, con cerradas curvas y rectas de alta velocidad.

Cada que ganes una carrera obtendrás dinero para comprar aditamentos para hacer más poderoso tu coche, además de tener que hacer paradas en los pits cuando tu coche ha sido muy dañado.

ADVENTURE ISLAND 3 (NES)

Todo tipo de seres han secuestrado a Tina: Monstruos, mutantes y ahora hasta extraterrestres, pero eso no importa ya que Master Higgins siempre está listo para la acción y aventura.

Continuando con la línea de acción y aventura que ha ofrecido este juego en sus 2 anteriores partes, Adventure Island 3 confirma la buena técnica de Hudson para trabajar en el NES.

Con 8 islas más, en las cuales hay que avanzar y nuevos poderes y armas, Adventure Island 3 te entrenará 3 veces más.

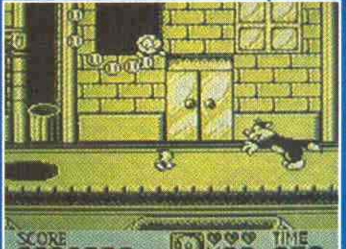




FELIX THE CAT (NES)

Una aventura especialmente creada para chicos. Felix debe rescatar a su novia Kitty, quien ha sido secuestrada por el Profesor.

Una gran aventura con todas las características de los juegos para público infantil como Mario Bros. Tiny Toon o Adventure Island. Asegura horas de diversión.



LOONEY TUNES: MIXED UP-MELODIES (GB)

Acompaña a los famosos personajes de la Warner Bros. como: Porky, Daffy Duck, Silvestre y Piolín en no una ni dos aventuras sino 7 aventuras, todas ellas llenas de acción y buen humor, característicos de estos personajes y que todo poseedor de un Game Boy no debe perderse.

TRACK & FIELD II (GB)

Konami prepara otro gran hit para Game Boy: Track & Field II, en donde podrás competir en una gran variedad de eventos olímpicos como: carrera de 100 mts., tiro con arco, levantamiento de pesas y jabalina.

Tú sabes de la gran experiencia que tiene Konami en Game Boy, así que imagínate ese gran clásico de NES (Track & Field II) en tu sistema portátil. Diversión pura.

SUPER BUSTER BROS. (SNES)

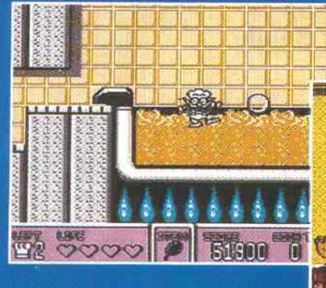


¡Alerta Roja! Diversas partes del mundo han empezado a ser infestadas con gigantescas burbujas, la única solución es llamar a los Buster Bros.

En Super Buster Bros. debes destruir todas las burbujas que están dispersas alrededor del mundo; para lograrlo tienes un arsenal de 5 armas diferentes para reventar las burbujas, además de que podrás encontrar puntos e items secretos en cada escena. Otro gran juego de los genios de Capcom.

LLEGALE A:

PANIC RESTAURANT (NES)




Ayuda a un cocinero que ha perdido su restaurante en manos de otro perverso cocinero Odhove. Para lograr tu cometido debes luchar contra pollos rostizados, pizzas rodantes, cacerolas locas y latosísimas cebollas.
Todo tipo de implemento de cocina será tu arma: cucharones, platos, tenedores, en fin, en este juego no tendrás problemas con tus padres por "jugar con la comida".

THE SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN (NES)



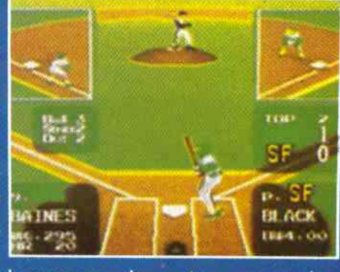
Uno de los personajes más famosos vuelve en su tercer aventura de NES: Bart Simpson, quien también es el vengador "Bartman", que es atrapado en el mundo de los comics junto a otro súper héroe conocido como "Radioactive Man".
Si tú eres fan de las anteriores aventuras de Bart, sin duda también te volverás un rápido fanático de ésta, donde Bartman, junto con Radioactive Man, deben luchar contra una banda de monstruos mutantes.

SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)



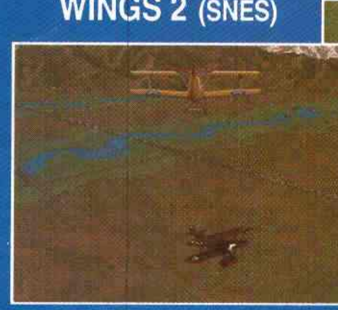

Jimmy y Billy Lee, los maestros de las artes marciales, se preparan para otra aventura... en 16 bits. Otra vez Marion ha sido secuestrada, mientras se encontraba investigando a un misterioso grupo conocido como los Black Shadow Warriors.
1 ó 2 jugadores podrán unirse en una desesperada misión de rescate a través de 7 escenas, todas llenas de feroces peleadores con malas intenciones. Otro seguro hit de Tradewest para SNES.

SUPER BATTER UP (SNES)



Namco es otra compañía con gran experiencia que ofrece 2 títulos para SNES (Wings 2 y éste).
Super Batter Up te lleva a jugar emocionantes y cerrados partidos de beisbol con una gran variedad de jugadas. Un jugador podrá disputar el título nacional a lo largo de la temporada, ó 2 jugadores podrán disputarse el título de "el mejor" en el vs. mode.
Además Namco ha incluído los status de jugadores profesionales de los Estados Unidos, ¿más realismo? Para nada.

WINGS 2 (SNES)




Siente la emoción de pilotear aquellos famosos aviones biplanos de la Primera Guerra Mundial y participa en todo tipo de ataques y maniobras de guerra con un sensacional uso de la escala y la rotación para darle otra sensación. Si quieres algo más real deberás regresar a aquellos años de la Primera Guerra Mundial.
Un súper juego con una gran variedad de sonidos y gráficos digitalizados para una increíble experiencia.

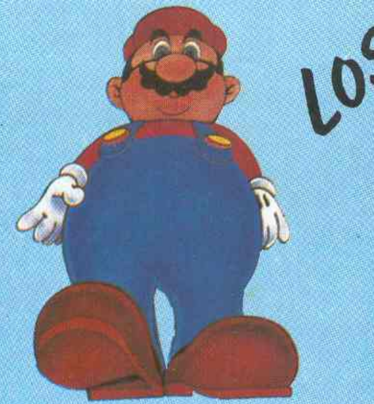
ROCKY & BULLWINKLE (GB)

Un juego de aventuras donde debemos ayudar a nuestros amigos Bullwinkle y Rocky la ardilla voladora a escapar de todas las trampas y juegos sucios de Boris, quien a toda costa busca perjudicar a este dúo.
Un juego recomendable para jóvenes aficionados al Game Boy, ya que ofrece largos ratos de entretenimiento.

LITTLE MERMAID (GB)

Capcom realiza otra de sus grandes adaptaciones y nos ofrece un juego que fascinó a chicos y grandes en NES y lo pasa al Game Boy.
Una vez más Ariel debe luchar contra Ursula, la Bruja del Mar, quien ha hechizado a todos los peces.
Ariel cuenta con la ayuda de sus amigos Sebastián, Flounder y Scuttle para lograr su sueño dorado de casarse con el Príncipe Erik.





Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-DARKWING DUCK



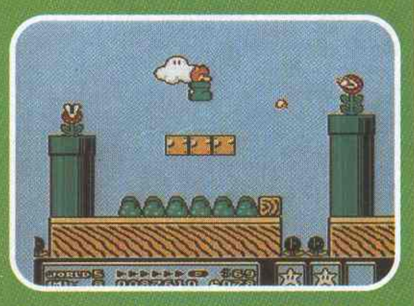
2.- GOLD MEDAL CHALLENGE



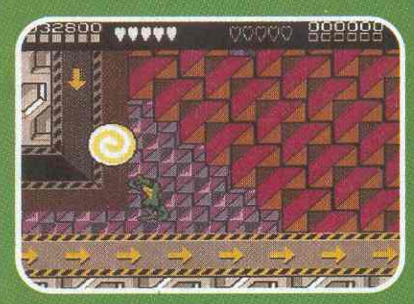
3.- MEGA MAN 4

4.-TINY TOON
5.-YOSHI
6.-T. M. N. T. III
7.-ADVENTURE ISLAND 3
8.-LITTLE MERMAID
9.-ROBOCOP 3
10.-NINJA GAIDEN III

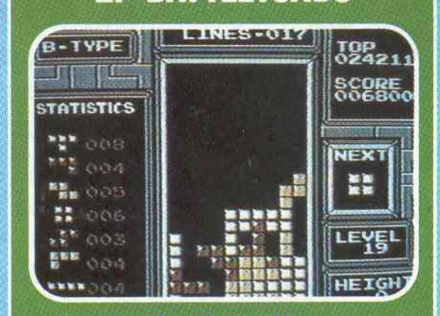
CLASICOS



1.- SUPER MARIO BROS. 3



2.- BATTLETOADS



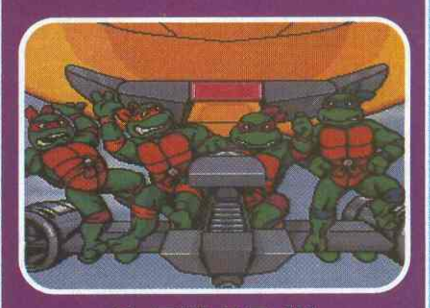
3.- TETRIS

4.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
5.-RESCUE RANGER
6.-PUNCH OUT
7.-SUPER MARIO BROS. 2
8.-DR. MARIO
9.-GOAL!
10.-BATMAN

SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV



3.- SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-ZELDA A Link to The Past
7.-ROBOCOP 3
8.-NCAA BASKET BALL
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER SOCCER



La bola de cristal

Sin más preámbulos, pasemos a ver lo que nos tiene este mes La Bola de Cristal.

DINO CITY IREM (SNES)

Irem ha terminado todos los detalles de este juego y se prepara a lanzarlo muy pronto al mercado.



Como ya te habíamos comentado en nuestro reporte del CES, Dino City es un juego para 1 ó 2 jugadores, donde 2 jóvenes estudiantes son lanzados a la era prehistórica para ayudar a un par de dinosaurios que se encuentran en peligro.



Este juego tiene buenos gráficos y sonido y promete ser un hit cuando salga.

Acclaim / LJN presenta su línea de juegos para la próxima temporada.

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (LJN/NES)

Este videojuego está basado en unos populares muñecos de juguete llamados Spin, Slick, Daryl y Spare Tire, los cuales sirven para probar los sistemas de seguridad de los coches cuando chocan.





DOUBLE DRAGON III (ACCLAIM /G.B.)

Billy y Jimmy Lee vuelven a las calles en su tercera parte en Game Boy porque Marion ha desaparecido misteriosamente y su búsqueda los llevará hasta Egipto. Este juego está basado en la Arcadia del mismo nombre y es para 1 ó 2 jugadores.





SUPER HIGH IMPACT (ACCLAIM/SNES)

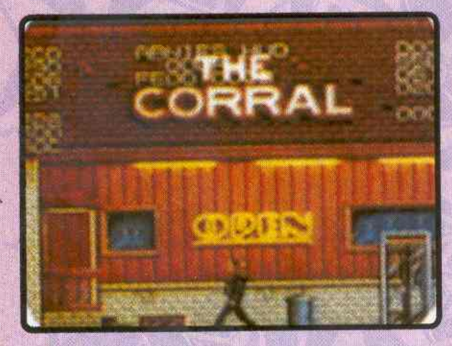


Super High Impact ofrece una

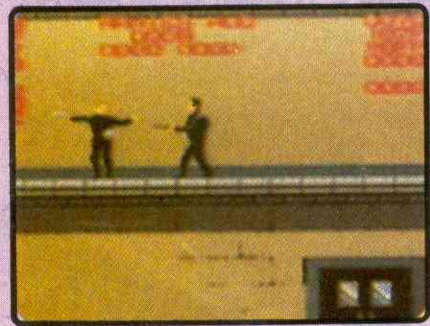
gran cantidad de jugadas tan realistas que el único otro lugar donde las puedes ver es en los partidos de los domingos. Además ofrece un buen reto y diversión para 1 ó 2 jugadores.



TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (LJN/SNES)



Después de haber pasado por el Nintendo y Game Boy, Terminator 2 hace su arribo al SNES. Aquí el Terminator T-800 debe proteger a John Connors, el futuro líder de la resistencia, de un terminator más avanzado: el T-1000.



TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME (LJN/SNES)

Si tú acostumbras ir a las Arcadias, seguramente conocerás este juego en donde mediante una ametralladora tomas el rol de un T-800; pues bien, LJN se encuentra haciendo la adaptación de este juego para Súper NES en el cual, para agregar más realismo, se usará el Súper Scope.

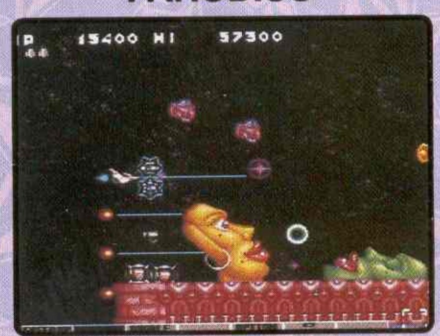
ADAPTADOR PL 5 JUGADORES SNES

En el mundo de los videojuegos corre el rumor de que la compañía Nintendo de Japón se encuentra trabajando en un nuevo aditamento para el SNES: un adaptador para 5 jugadores. Este adaptador se tiene pensado que funcione como el NES Satellite o el Four Score (adaptadores de 4 jugadores para NES), siendo una base donde se conecten 4 controles en el puerto Nº 2 del Súper NES.¿Te imaginas? con la salida del adaptador CD-ROM le daría al Súper NES más velocidad y más memoria en los juegos. Con este adaptador empezaríamos a ver juegos increíbles como los de las Arcadias de 3 ó 4 jugadores... decíamos, son rumores, así que te seguiremos manteniendo informado para más detalles.



Como sabes, en Japón se programan más del 90 por ciento de los videojuegos para NES, SNES y Game Boy, así que aquí en la Bola de Cristal trataremos de hablarte de lo más nuevo de videojuegos en ese país.

PARODIUS



Konami se ha ganado el respeto de muchos en lo que a juego de naves para SNES se refiere (ver Axelay en este número). En Japón acaba de sacar un juego llamado Parodius (que es la unión de las palabras Parodia y Gradius). Este es un juego muy divertido donde Konami hace una parodia de sus juegos (o sea un cotorreo) de la serie de los Gradius. Para que te des idea, los héroes en este juego son Vic Viper, Twin Bee, un pingüino (Pentarou) y un pulpo (Octopus).



Algo digno de comentarse de este juego es que siendo una

parodia no es un juego ridículo ni mucho menos, al contrario, es un juego excelente desde cualquier punto que se vea: Acción, movimiento, gráficos súper detallados y música clásica (El Cascanueces, el Lago de los Cisnes...) pero con unos arreglos que van totalmente de acuerdo al juego. Sin embargo, es probable que este juego no llegue a América.

RUSHING BEAT II



Jaleco recientemente acaba de informar que se encuentra trabajando en la secuela del juego Rushing`Beat (y que aquí en América se llama Rival Turf). Se habla de que en vez de 2 jugadores diferentes a escoger sean 5 y con una gran mejoría en gráficos, acción, golpes y sonidos en 12 megas.

FINAL FANTASY V



¡Hey jugadores de R.P.G.! aquí hay una buena noticia para ustedes: Square de Japón acaba de dar a conocer que próximamente saldrá al mercado Final Fantasy V, que si sale en América será la tercera parte, porque la II y la III sólo salió en Japón.



Todo aquel que ha jugado Final Fantasy II sabe que es un juego con estupendos gráficos, sonido y una historia muy envolvente en 8 megas. Final Fantasy V es un juego en lo que todo lo anterior ha sido mejorado, como los efectos de las magias en batalla, siendo éste el segundo juego para SNES con 16 megas de memoria. Sólo queda esperar a que Square confirme su lanzamiento en América.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- KIRBY´S DREAM LAND

Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy.
Una estupenda aventura para niños y grandes.



3.-YOSHI

Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-TERMINATOR 2
5.-PAC-MAN
6.-DOUBLE DRAGON III
7.-THE SIMPSONS BART VS. JUGGENAURTS
8.-BATMAN RETURN
9.-TOM & JERRY
10.-LOONEY TUNES

RESET

Chécate esto para el próximo número.

Curso Nintensivo de Adventure Island 3. Un juego lleno de escenas, diversión y estrategias.

Curso Nintensivo de Super Double Dragon. Un cartucho recién llegado.

La verdadera historia de Mega Man.

¿Quién es realmente este videohéroe?



Super Mario Kart
Pon tu cartucho en el Super NES, abróchate tu cinturón y lee las estrategias de este juego.



Ahora le tocará a Blanka. Golpes, patadas, movimientos, defensas y ataques especiales.



Mario Paint
¿Curso Nintensivo? ¡No! Pero incluiremos los consejos básicos para que realices tus obras de arte.

En S.O.S., además de los secretos, empezaremos con estrategias completas para clásicos de NES; responderemos muchas preguntas en Mariados y nuestras secciones de siempre con información fresca.

¿Dudas? ¿Aclaraciones? ¿Sugerencias?

Escríbenos a Pestalozzi 838 Col. Del Valle México, D.F. C.P. 03100.



Las brigadas rosas



EN LA ESTACION BUBBLETS* EN TIERRA LA TENSION ERA CASI INSOPORTABLE



LA COMUNICACION CON BUBBLETIN EN LA NAVE INTERGALÁCTICA BUBBLETS* NO HABÍA LOGRADO ESTABLECERSE ... ¿QUE OCURRIA?



EN UNA REGION NO MUY ALEJADA DE NUESTRA GALAXIA BUBBLETIN TERMINABA SU RONDA DE INSPECCION Y CONTACTABA LA ESTACION EN TIERRA



LA IMAGEN DE BUBBLETIN SE PROYECTABA CLARAMENTE EN LA GIGANTESCA PANTALLA EN TIERRA



PERO SU REPORTE ¡ERA INCREIBLE! BUBBLETIN NO ESTABA SOLO...¿QUIEN SERIA SU MISTERIOSO ACOMPAÑANTE?



EL MENSAJE DE BUBBLETIN ERA MUY CLARO... ¡NO CABIA DUDA! BUBBLETS* TRAIA A... SUPER MARIO BROS MR



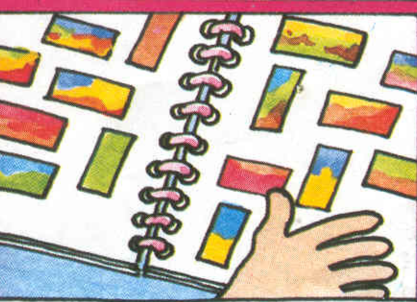
TRIPULANDO UNA FLOTILLA DE 48 CALCOMANIAS ¡COLECCIONABLES!



¡AHORA ERA SUPER MARIO BROS MR QUIEN HABLABA! VENIAN A APODERARSE DE CUALQUIER SUPERFICIE DONDE PUDIERAN ATERRIZAR



EL PERSONAL DE LA ESTACION EN TIERRA HABIA LOCALIZADO A *SUPER MARIO BROS.* MR ¡DENTRO DE TUS BUBBLETS!*




LA PEGOMANIA BUBBLETS* HABÍA COMENZADO... ¡SUPER MARIO BROS MR ESTABA EN TODOS LADOS!

*

*INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*


La
CATSUPSITA
DEL FUERTE
¡es mía!
Desde el tamaño hasta el sabor, todo en la Catsupsita encanta.
Catsupsita Del Fuerte, con la excelencia del mejor tomate Del Fuerte.
Del Fuerte
El que sabe, sabe.
"El jitomate te da vitamina C". Reg. S.S.A. No. 82028 "A" UAS 36
salsa catsup
DEL FUERTE
CATSUPSITA
CONTENIDO NETO: 225g.
7 501079 703302